# ألف لعبة مسلية
# لتنمية ذكاء طفلك



د. تسبيح ندا

دار الحسام للنشر والتوزيع

# الف لعبة مسلية

# لتنمية ذكاء طفلك





د. تسبيح ندا

دار الحسام للنشر والتوزيع

ندا ، تسبيح
ألف لعبة مسلية لتنمية ذكاء طفلك/ تأليف : ندا تسبيح .- ط 1 0 – القاهرة: دار الحسام للنشر والتوزيع ، 2006
112 ص ؛ 24 سم
تدمك 8 -042- 405- 977
1- الألعاب العقلية.
2-الألعاب الرياضية للأطفال.
أ-العنوان
74 و 793

دار الحسام للنشر والتوزيع
المكتبة :- 355 ميدان النافورة – المقطم – القاهرة .
منفذ توزيع :- 12 ش لبنان باشا – قصر اللؤلؤة – الفجالة – القاهرة .
هاتف وفاكس :- 0106423537 –5058084
البريد الإلكتروني : houssam_dar@yahoo.com

الطبعة الأولى
1427هـ – 2006 م










# حق الطفل في اللعب

هناك نظريات كثيرة عن اللعب، فمن النظريات نظرية قديمة، ترى "أن الطفل يستخدم نشاطه الزائد في اللعب".ولكنها نظرية أثبت العلم الحديث خطأهـــا، لأن الأطفال غالبا ما يلعبون، حتى يتملكهم الإعياء.

ونظرية أخرى تقول : "أن الطفل حين يلعب، يمارس مظاهر النشاط التي كان الرجل البدائي يمارسها". ويدلل القائلون بهذه النظرية على صحتها بمـــا يبديـــه الطفل من سرور حيال الصيد والقتال وتهيئة المسكن....وهي جميعـــاً مظـــاهر النشاط التي استخدمها الرجل البدائي لكي يكتب له البقاء.غير أن اللعب ضرورة حيوية يتم بواسطتها نمو الجسم وتطوره.

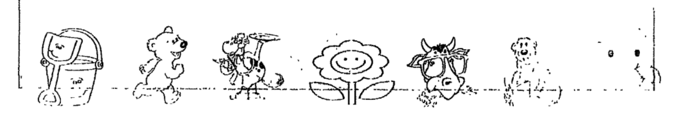
وهذا يفسر السرور الذي يجده الأطفال في اللعب، دون استثناء، ومهما أختلفت أوطانهم.

والفكرة القائلة بأن اللعب هو الدافع إلى نمو الأطفال وإعدادهم للحياة القادمـــة، فكرة ينسجم في ظلها الكثير من النظريات.

إن الطفل حين يستغرقه انهماكه في اللعب، إنما يعمل– دون أن يلقي إلى ذلك بالا– على تنمية جسمه، وتفتح ملكاته، وبعث دبيب الحيوية في كيانه..وهي كلها أركان في بناء شخصيته ومستقبله، وهو يفيد من التجارب التي تقتـــرن بلعبـــه، فيتعلم كيف يتناول العدد والأدوات، وكيف يستخدمها، وكيف يخطئ مرة ويصيب أخرى، وهو في كل محاولة يقع على كنوز من المعرفة ما كـــان ليقـــع عليهـــا بوسيلة أخرى غير اللعب.

**دور اللعب**

وأيا ما كان نوع اللعب فإنه وبلا شك يسهم إسهاما كبيراً في تشكيل وتطـــور شخصية الطفل، وتنمية مهاراته وتهيئة مواهبه الكامنـــة لكـــي تظهـــر وكـــذلك استعداداته.إذ أن اللعب يعمل على إثراء مخيلته وينمي مواهبـــه، ويـــوقظ لديـــه إمكانياته البد نية والعقلية، وكذا يطور معلوماته ويزيد من مساحته.



واللعب أيضا له دور ترفيهي، بل هو دوره الرئيسي، حيث أنه من خلال هذا الترفيه يفرغ الطفل مخزونه من الانفعالات والنشاط ، أما المصادر التي يستوحي منها ألعابه فمستقاة من قراءاته أو مما يقرأ له أو مما يحكى له، أو من البرامج التلفزيونية والأفلام أو من تقليد الكبار، ومن الألعاب التي يستقيها من محيطه أو البيئة المحيطة به.

ولابد للعب من مشرف ولو أن الأولاد تركوا بمفردهم أثناء اللعب، فلن يكون لهم هم سوى التنافس فيما بينهم، مما يولد التوترات والعصبية وقد تقع بعض المشاكل، ومن ثم فإن وجود قائد أو مرشد لهم أثناء لعبهم يعد من الأهمية بمكان.

ومن النقاط الهامة التي لابد على قائد اللعبة والذي لابد أن يكون من الكبار أن يلتزم بها هي:-

- أن يحرص على وضوح قواعد اللعبة وتطبيقها بدقة.
- إبعاد العنصر الغشاش والاقتصار على الأطفال الذين يهتمون بالتنافس الشريف.
- إذا ما خرق أحد الأطفال القواعد الخاصة باللعبة، فعليه أن يوضح القواعد له مرة أخرى دون أن يدينه.
- تنوع الألعاب من حيث احتياجه لقدرات عقلية وبدنية متنوعة، بحيث يعطي هذا التنوع فرصاً للجميع كي يحققوا الفوز.
- مراقبة الأطفال جيداً أثناء اللعب، حتى يمكن للقائد أن يحل أي منازعات قد تحدث.

ومن المهم أن تكون الألعاب بها شئ من الترفيه، فالهدف من الألعاب الترفيهية، هو تنشيط أبدانهم وإطلاق حيويتهم، وتوجيه نشاطهم الحركي بشكل دقيق ومنظم، فلابد أن نورد بعض الألعاب الترفيهية إلى جانب الألعاب الموجهة لتنمية مهارات الطفل الذهنية والبدنيه، وذلك حتى نحقق لهم التوازن والاستفادة الكاملة.











# الفصل الأول
## طفلك وعمره أربعة أعوام

في هذه السن بالذات يكون الطفل قد تعرف علي ذاته بشكل كاف، لكي يبدأ التحرك في العالم الواسع، وتكون أغلب نشاطاته متركزة حول ذاته، وهذا لا يعني بالطبع أن الطفل في هذه المرحلة يكون أنانياً أو إنطوائياً، بل هي مرحلة طبيعية تمر في حياة الطفل، ومن سمات هذه المرحلة أننا نجد الطفل يرفض الانخراط في الألعاب الجماعية إلا إذا كانت هناك فرصة للحفاظ على هويته الخاصة.

والألعاب التي سندرجها لهذه المرحلة العمرية إنما تستهدف من جهة مساعدته على مركزة حركته بالنسبة إلى الأشياء، وعلى تجسيد معاني مثل"تحت، فوق، أمام، خلف، إلى اليسار، إلى اليمين، قبل، بعد، خلال، أعلى ، أسفل، أمس، غداً، اليوم، وجه، قفا".

وكذلك مساعدته على تنمية الناحية الاجتماعية في شخصيته، واكتشاف ما يحيط به، وتقديره بشكل جيد.

### التجريد والمركزة الحركية:

بمقدار ما تعتبر المعاني المحسوسة مثل"خلف، أمام، تحت، فوق، بلا ، مع"هي معاني سهلة الاكتساب إلا أن المعاني المجردة مثل"اليوم، غداً، أمس، أثناء، بعد"صعبة، والأصعب منها معرفة أضداد الكلمات مثل "ضد"كلمة الشرب وهي "الأكل"أم "العطش"؟.

وهل "الكلام"ضد"السكوت"أم "الجلوس"؟.

ومن خلال أنشطة مفيدة وممتعة يستطيع الطفل أن يميز بين كل هذه المعاني، وأكثر من ذلك سيدرك شيئاً فشيئاً المعاني المجردة وكيفية التعامل معها، وكل ذلك من خلال ألعاب سهلة وبسيطة سيستمتع الطفل بها.











## لعبة الأشكال

يشترك في هذه اللعبة مجموعة من اللاعبين من 3 إلى 4 لاعبين، وعلى قائد اللعبة أن يصنع مجموعة من الأشكال الهندسية "دائرة، مثلث، مربع، مسدس الأضلاع"، على أن تكون هذه الأشكال من الكرتون الخفيف، ويطلب منهم أن يضعوا هذه الألعاب فوق بعضها الواحدة فوق الأخرى ملتزمين في ذلك بتعليمات القائد، وهذا سيعطيهم الفرصة للتعرف على المعاني المحسوسة، مثل "فوق، تحت"علاوة على التعرف على الأشكال الهندسية المرسومة.

عدد اللاعبين: من 3 إلى 4 لاعبين أو حسب المساحة المتوفرة؛ على ألا ينظر كل لاعب إلى ما يفعل زميله.

قواعد اللعبة: وزع الأطفال على القاعة التي تجري فيها اللعبة، وأعط كل واحد منهم مجموعة كاملة من الأشكال التي قمت بصنعها، أطلب من كل واحد منهم أن يدير ظهره للآخر حتى لا يرى كل واحد منهم ما يفعله زميله، وابدأ في أن تملي عليهم كيفية ترتيب الأشكال كأن تقول المربع فوق المثلث، وفوق المربع الدائرة، وهكذا حتى يتم ترتيب كل الأشكال فوق بعضها، وعليك أن تكتب ما أمليته عليهم من ترتيب في ورقة، وبعد الانتهاء من الإملاء عليك أن تقارن بين ما فعله كل طفل والآخر .

الزمن اللازم للعبة: 15 دقيقة على وجه التقريب، ويمكنك إجراء هذه اللعبة عدة مرات مع تغيير الترتيب، نظراً لأن اللعبة لا تستغرق زمناً طويلاً.

☺☺☺

## ارسم حسب التعليمات

تحضير اللعبة: أعطي لكل طفل ورقة وقلم من الرصاص وممحاة، وضع أقلام كثيرة للتلوين وسط المنضدة.

الهدف من اللعبة: هي أن يتعرف الطفل إلى المواضع المكانية من خلال الاحتكاك المباشر معها على الورق أثناء الرسم.

عدد اللاعبين: بعدد المقاعد حول المنضدة.







**قواعد اللعبة**: ستقوم بإلقاء التعليمات الخاصة بالرسم للأطفال، كأن تقول، ارسم بيتا في منتصف الصفحة، قم برسم نافذتين بأعلى دور بالبيت، قم بجر طريق يمتد من باب البيت إلى أسفل الصفحة.أرسم ثلاثة ورود يمين البيت، أرسم سحابة تمر من فوق البيت.

بعد الانتهاء من اللعبة قم بمقارنة كل رسم، وستجد أنه رغم أن التعليمات التي صدرت منك لكل طفل كانت واحدة إلا أنك لن تجد رسماً مطابقا للآخر، وعليك أن تتفهم من كل طفل ترجمته لتعليماتك.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة**: يترواح ما بين 20 و25 دقيقة، وذلك حسب تفاصيل الرسم.

☺☺☺

## بملح أو بدون ملح

**تحضير اللعبة** عليك بتحضير قائمة من الأطعمة الحلوة والمالحة "حوالي أربعين صنفا".

**الهدف من اللعبة**: اضطرار الأطفال إلى الإحاطة بمذاق الطعام والتآلف مع الأضداد مثل مع أو بدون.

**عدد اللاعبين** يجب ألا يزيد عدد اللاعبين عن خمس لاعبين، لأنهم لو زادوا عن هذا العدد ستصبح الجلسة فوضى، وذلك لأن الإجابات ستكون شفهية.

**قواعد اللعبة** : ألقي على الأولاد الكلمات واحدة تلو الأخرى، ودعهم يجيبونك شفهيا "بملح"أو "بدون ملح".

**الزمن اللازم للعبة**: يجب ألا تتعدى قراءة القائمة الربع ساعة.

ملحوظة "يمكن أن تعكس اللعبة فتكون "بسكر"، أو "بدون سكر".

☺☺☺

## معك أو من غيرك

قم بتحضير قائمة بالأنشطة التي يمكن للطفل القيام بها بمفرده، أو التي لابد له من القيام بها معه شخص آخر.



الهدف من اللعبة: تمكين الطفل من تقدير معنى التعاون مع الآخرين، والتكيف والتآلف معهم بجانب التآلف مع كلمتي "مع"أو"بدون".ويمكنك ممارسة هذه اللعبة مع الطفل حتى أثناء السفر.

عدد اللاعبين: طفلان أو ثلاثة أطفال.

قواعد اللعبة: اقترح على الطفل مختلف الأنشطة الواحد تلو الآخر، وعلى الطفل وحده أن يقرر ما إذا كان بإمكانه ممارسة هذا النشاط الذي اقترحته أنت عليه بمفرده أو مع طرف آخر، ويجب أن تكون الأجوبة "معك"، أو "من غيرك".

وكمثال على اللعبة: تحضير العشاء- الذهاب إلى المدرسة- تمشيط الشعر- توضيب الحديقة..وهكذا.

الزمن اللازم للعبة : تقدير زمن هذه اللعبة يعود إلى القائد فإذا رأى أن اللعبة لم تعد تشد انتباه الطفل فليتوقف فوراً.

☺☺☺

## الحياة من خلال الصور

التحضير: قم بقص مجموعة من الصور من المجلات والصحف اليومية، ثم قم بلصق هذه الصور على لوحة كبيرة من الكرتون، وبعد ذلك قم بقص الصور مرة أخرى، بحيث تصبح كل صورة بطاقة منفصلة.

الهدف من اللعبة: تعرف الأطفال إلى عناصر كثيرة تخص حياتهم اليومية، وتواريخ متسلسلة لعناصر حياتهم.

عدد اللاعبين :من طفل واحد إلى ستة أطفال حتى لا تصبح اللعبة مملة.

قواعد اللعبة: يتم وضع البطاقات التي تم إعدادها أمام الأولاد، حتى يتأملوها جيداً، على ألا يستغرق ذلك مدة دقيقتين.

أعط البطاقات للطفل الأول ليقوم بترتيبها حسبما يراه هو مناسباً، وعلى قائد اللعبة أن يدون ترتيب الطفل لهذه البطاقات، ثم يمررها على الطفل الذي يليه..وهكذا.

كل هذا والقائد يدون الترتيب الخاص بكل طفل، وعلى القائد أن يناقش كل لاعب عن مبرراته التي جعلته يرتب الصور كما رتبها بالفعل.



مثال: "طبق، سرير، كوب، غرفة نوم، دلو وممسحة، معطف، لباس البحر، شمسية....الخ".

إنك تعلم أنه لن يختار كل الأطفال الأشياء نفسها، فالملعقة مثلا تعني لأحدهما وجبة الإفطار في حين تعني لآخر وجبة العشاء، وكذلك الشمسية، فهي تعني لأحدهما المطر، والآخر أشعة الشمس المحرقة.

الزمن اللازم للعبة: هو 5 دقائق لكل طفل.

☺☺☺

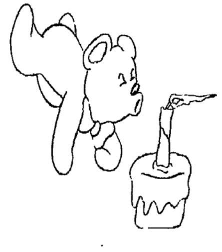
## بدون ذيل وبدون رأس

التحضير: قم بتجهيز مجموعتين متشابهتين من الأشكال الملونة لكل طفل "أي المجموعة الثانية فيها مثلاً، قطة، بيت وكلب وشجرة والمجموعة الثانية فيها: قطة، بيت وكلب و شجرة...."

الهدف من اللعبة: الهدف الأول هو تمرين ذاكرة الأطفال البصرية وذلك عن طريق الأشكال والألوان التي يقترحها عليهم القائد، ومن ثم تمكينهم في الجزء الثاني من اللعبة من التمرن ذهنياً على تجسيد الفكرة بطريقة معاكسة.

عدد اللاعبين: 10 لاعبين ليتسنى لكل لاعب التأمل جيداً بالأشكال على الطاولة.

قواعد اللعبة: رتب الأشكال الملونة على نحو معين في خط مستقيم وحث الأولاد على النظر إلى هذا الترتيب لمدة دقيقتين.عليك تسجيل الترتيب الذي وضعته أنت، أعط كل لاعب مجموعتين متطابقتين من الأشكال "مجموعة الأشكال الأولى هي نفسها المجموعة الثانية"، وزع الأولاد في الغرفة كيفما يشاءون، رتب الأشكال على الطاولة.



المطلوب من الأولاد خلال عشر دقائق عرض الأشكال على الأرض تبعاً للترتيب الأول ثم عرض المجموعة الثانية وفقاً للترتيب المعاكس.

الزمن اللازم للعبة: تستمر اللعبة عشرين دقيقة، وهي تتطلب من الأولاد جهداً وتركيزاً كبيرين، ولا يمكن تكرارهما.

## استمتع وأفهم

التحضير قم بتجهيز قائمة كلمات تدل على أشياء مفيدة وممتعة "محببة".

الهدف من اللعبة: ليتمكن الأطفال من الإحاطة بمعنى المفيد ومعنى المحبب وأيضاً تنشيط عملية التفكير لديهم.

عدد الأطفال: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح على الطفل عدداً من الأشياء واطلب منه تصنيفها في خانة "مفيد" أو "محبب" بعض هذه الأشياء يحتمل التصنيفين.

وكمثال: العطر، المرآة، السيارة، الشمس، الشيكولاته، الوردة، حبل، كرسي، العقد، الهدية، التليفزيون.... وهكذا.

الزمن اللازم للعبة: .نصف ساعة كحد أقصى.

☺☺☺

في الألعاب التالية سنجدها تلبي جميع احتياجات الأطفال من كافة الأعمار.

هل الآخرون مختلفون عني؟

هل أنا في حاجة إليهم؟

ماذا سأستفيد منهم؟

## أوجه الشبه

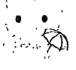
الهدف من اللعبة: المقارنة مع الآخر واكتشافه بداية أو انطلاقاً من صورته.

عدد اللاعبين: غير محدد، إنما يجب أن يكون الأولاد زوجين زوجين، أي أن كل مجموعة مؤلفة من طفلين اثنين.

قواعد اللعبة: قم بتوزيع الأطفال اثنين اثنين، مع الوضع في الاعتبار أن كل زوج من الأطفال من نفس الجنس.أي بنتان، ولدان..وهكذا، وتعطي كل زوج من الأطفال ثلاث دقائق لكي يكتشف كل منهما أوجه الشبه بينه وبين شريكه، والرابحان هما اللذان يسجلان أكبر عدد من أوجه التشابه.

الزمن اللازم للعبة: هو 15 دقيقة.












## أين التغيير

**الهدف من اللعبة:** قوة الملاحظة وسرعة البديهه.

**قواعد اللعبة:** يجلس الأطفال على الأرض في حلقة، أو بشكلٍ مربع ناقص ضلع، ويقف أحد الأطفال في وسطهم وعليهم أن يلاحظوه جيداً، ثم يخرج هذا الطفل برفقة القائد والذي سيغير فيه تفصيلاً صغيراً مثل "تغيير مكان "توكة" الحزام، أو يفك أحد أزرار القميص...وهكذا، ثم يعود الطفل إلى وسط الدائرة ويسأل القائد ماذا تغير في زميلكم، والرابح هو الذي يكتشف التغيير أولاً.

**عدد اللاعبين:** غير محدد.

**الزمن اللازم للعبة:** امنح الأطفال 3 دقائق لاكتشاف التغيير، ويمكن لقائد اللعبة أن يعاود اللعبة مرة أخرى



## صح أم خطأ؟

**الهدف من اللعبة:** تنمية قوة الملاحظة لدى الأطفال وتمكينهم من معرفة بعضهم البعض .

**عدد اللاعبين:** غير محدد.

**قواعد اللعبة:** اختيار ثلاثة أطفال ليمثلوا أمام زملائهم..أمهل المجموعة دقيقة ليحدقوا جيداً فيهم، وبعد ذلك فليخرج الثلاثة من الغرفة، اقترح على أحد أفراد المجموعة ثلاثة تأكيدات "اقتراحات": جوربا أحمد أخضران، حزام فاطمة من القماش، لون جلدة ساعة سعيد بني، على الطفل ذكر الجواب الصحيح الوحيد من بين الأجوبة التي ذكرت.

اقترح سلسلة أخرى من التأكيدات على طفل آخر، ثم على ثالث ورابع... وما إن يكتشف ثلاثة من اللاعبين الأجوبة الصحيحة حتى يعاد إدخال الأطفال الثلاثة من الخارج، ويخرج مكانهم الرابحون الثلاثة وتستمر اللعبة، إذا أردتم تعقيد اللعبة اجعلوا تأكيداتكم "اقتراحاتكم" تتناول مظهر الأولاد على أن تخطئوا عمداً في الطفل الذي تنسبون إليه التأكيد "الذي تصفونه".

**الزمن اللازم للعبة :** كرر اللعبة أربع أو خمس مرات على ألا تتجاوز المدة العشرين أو الثلاثين دقيقة.








## هل يمكنني؟

**التحضير للعبة:** ألف عدة نصوص تصف فيها الطفل في حـالات مسـموحه أو ممنوعه.

**الهدف من اللعبة** : تمكين الطفل من التفكير في الضوابط الشخصية وفي تلـك المفروضة عليه في بيئته أو في محيط أسرته، وهذه اللعبة تصـلح لأن تكـون البداية لاكتشاف البعد الاجتماعي لديه.

**عدد اللاعبين:** من 2 إلى 3 لاعبين بحد أقصى.

**قواعد اللعبة.** عرض النصوص واحداً تلو الآخر على الأولاد وتركهم يفكرون، ثم مناقشة الأجوبة جماعياً: لماذا هذا مسموح؟...ثم مناقشة الأجوبة جماعيا: لماذا هذا مسموح؟...لماذا هذا ممنوع؟...اقتراح حالات فيها غرابة وسط حالات أكثر وضوحاً.

أمثلة: فاطمة تصعد إلى الباص، تقترب من سيدة وتقول لها: "عفواً سيدتي.هل لك أن تتركي مكانك من أجلي؟".

مصطفى يدخل إلى الفرن، ويقف في الصف خلف شخص آخر وينتظر دوره ليطلب خبزاً.

مريم جالسة إلى المائدة مع أهلها وأصدقائهم، تقاطع والدها وهو يتحدث عـن كيفية قيامه بتصليح سيارته؛ لتتحدث عن آخر شجار وقع بينها وبين صديقتها.

زينب اشترت شيكولاته، ففضتها ورمت الورقة على الأرض.

**الزمن اللازم للعبة.** 30 دقيقة تقريباً.

☺☺☺

## من هو؟

**الهدف من اللعبة:** تعويد الأطفال على نمط التفكير البحثي، وكذلك الربط بـين معطيات الذاكرة وعملية التفكير.

**عدد اللاعبين.** لاعب واحد أو أكثر، يتولى الأطفال على اللعبة.

**قواعد اللعبة** : يختار قائد اللعبة ولداً ثم يقوم هذا الأخير بإخفاء شـخص مـن محيطيهما المشترك هو الشخص الغامض الذي يطلب من قائد اللعبـة اكتشـافه، يطرح القائد أسئلة متعلقة بمظهر الشخص الخارجي وبشخصيته ثم يجيب الطفل

بأدق إجابة ممكنة، تجدر الإشارة هنا إلى أن معاني القامة والعمر ولون الشعر والجمال هي معان لا تزال ذاتية في هذا العمر؛ لتكون كبيراً يكفي أن تكون أكبر من بابا. ولتكوني جميلة جداً يكفي أن ترتدي فستانا مثقباً، ولتكون صارماً يكفي أن تكون قد رفضت يوماً حبة حلوى أو قطعة شيكولاته.

يعطى الطفل مع كل سؤال مقياساً يبني عليه تقديره .

مثال. هل الشخص المجهول أكبر أو أصغر سناً من والدك؟

أصغر أم أكبر سناً من أختك كاميليا؟.

هل لون شعره أغمق ــ أم أفتح من شعر نهى؟.

الزمن اللازم للعبة. بما أن هذه اللعبة لا تتطلب مجهوداً كبيراً فالزمن المستغرق متروك تقديره لقائد اللعبة.

## كل واحد معه أدواته

التحضير اقتطع من المجلات صوراً والصقها على قطعة من الكرتون الخفيف ثم فصلها على قياس الصورة واجعل من كل صورة بطاقة.

الهدف من اللعبة: تدريب الطفل على استبيان وتحديد العلاقة بين الأشخاص والأشياء.

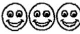
عدد اللاعبين. لاعب أو أكثر، وكل طفل يلعب في دوره.

قواعد اللعبة. انشر البطاقات على الطاولة واذكر لائحة أسماء على الطفل ليربط بينها وبين هذه الأشياء، على الطفل أن يخصص شيئاً لكل شخص..أعد قراءة اللائحة كلما طلب الطفل ذلك، لاسيما إذا تلاءمت عدة أشياء مع عدة أشخاص.

مثال البطاقات: السيارة، الشامبو، العطر، البقرة، السمكة، الشيكولاته.

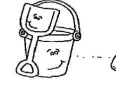
لائحة أسماء :بائع السمك، الفلاح، ماما، بابا، فرشاة الجسم.

الزمن اللازم للعبة. يعود تقدير الزمن اللازم لهذه اللعبة إلى قائد اللعبة، وذلك حسب طول اللائحة.









## أمي في السوق

التحضير للعبة: تحضير قوائم مشتريات مختلفة لكل لاعب.

الهدف من اللعبة: أن يكتشف الأطفال تجار وبائعي الحي.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى ستة لاعبين حتى لا تصبح اللعبة فوضى ومملة.

قواعد اللعبة: لكل طفل قائمته التي تسحب بالقرعة، ثم تقرأ، الأولى للاعب الأول وهكذا تباعاً، وعند ذكر كل سلعة على الطفل ذكر التاجر الذي يبيعها.

مثال: بائع الحليب "اللبان"، بائع الجزر"بائع الخضروات"، الدواء"الصيدلي"، بائع اللحم "الجزار".. وهكذا.

☺☺☺

## المحاور

الهدف من اللعبة: تمكين الطفل من العلم بمهنة ما، وتدريبه على التفكير والاستنتاج.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: إخراج أحد الأولاد من الغرفة لاختيار اسم مهنة معينة، مناقشة خصائص وصفات المهنة مع الأطفال بإعطائهم مواصفات دقيقة عن المهنة التي تم اختيارها، ثم إدخال الطفل الواقف خارج الغرفة، على هذا الطفل طرح الأسئلة على ممثل صاحب المهنة، وعلى هذا الأخير الإجابة بإعطاء بعض التفاصيل إذا لزم الأمر؛ إذا تعذر عليه الإجابة أن يساعده طفل آخر، يطرح على المستجوب 15 سؤال للإجابة عنها.

مثال: صباح الخير سيدي، هل تبيع شيئا؟.

نعم سيدتي، داخل دكاني .

هل تشتري ما تبيع؟.

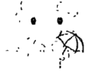
ليس كل ما أبيعه أشتريه بل أصنع جزء كبير منه.

هل تستخدم القمح؟.

نعم سيدتي .

هل أنت"خباز".

لا سيدتي.

هل تبيع الحبوب؟.
لا سيدتي.
هل تصنع البسبوسه ؟
نعم سيدتي
هل أنت حلواني؟
نعم سيدتي.
الزمن اللازم للعبة: يجب ألا تتجاوز مدة اكتشاف اللعبة أكثر من عشر دقائق.

☺☺☺

## قم يا متهم!!

التحضير للعبة: ضع عدد من الأشياء المتداولة على الطاولة : فنجان ، طبق، حلة، كتاب، مفكرة.

الهدف من اللعبة: تجبر الأطفال على وصف الأشياء وصفاً دقيقاً، خصائصها الخارجية، طريقة استعمالها، مواضعها الصحيحة.

عدد اللاعبين: عدد الأطفال لابد وأن يكون زوجياً أي أن كل طفلين يكونان مجموعة.

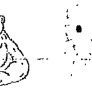
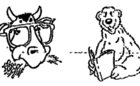
قواعد اللعبة: قسم اللاعبين أزواجاً، ثم سلم شيئاً لكل زوج، وأمهله دقيقتين لتأمل الشئ والتفكير في مواصفاته واستخداماته اختر بالقرعة اسم الطفل الذي سيلعب دور المتهم، وبهذا يكون الثاني محققاً وابدأ الاستجواب.

مثال.

المحقق: يا متهم..انهض وبين لنا أوصاف الشئ ومجالات استخدامه؟.

المتهم: سيدي الرئيس! إن فنجان موضوع على طبق صغير وله قبضة، نسكب الشاي أو القهوة أو الكاكاو فيه ونحرك، وننتظر حتى تهدأ حرارته ثم نمسكه ونشرب، حين الانتهاء، نضعه في الحوض ثم نغسله ثم نضعه في الدولاب الخاص به.

المحقق: أيها المتهم، إفادتك ناقصة، ما لون الفنجان؟ لماذا له قبضة؟ هل تم تحضير القهوة، أو الشاي؟ أم تزال ساخنة ؟ هل تضع السكر؟ هل نمسح الفنجان بعد غسله؟.





كل سؤال يجده المحقق يربحه نقطة.. نعكس الأدوار بعد ذلك، المتهم يصبح محققا والمحقق يصبح متهماً والمطلوب وصف شئ جديد.

الزمن اللازم للعبة : حوالي عشرة دقائق.

☺☺☺

## الكلمة الغريبة.

التحضير للعبة: جهز قوائم لست كلمات على أن تكون كل خمس كلمات في القائمة مشتركة في نقطة ما والكلمة السادسة غريبة عنها.

الهدف من اللعبة: تتطلب اللعبة من الأطفال بعض التفكير في الهدف من الأشياء المعروضة عليهم.

عدد اللاعبين: من أربعة لاعبين إلى ستة لاعبين كي نضمن حسن سير اللعبة، ولأن الإجابات ستكون شفهية فاللعبة من الممكن أن تنقلب إلى فوضى لو زاد عدد الأطفال عن ذلك العدد.

قواعد اللعبة: اقترح على الأطفال قوائم لأشياء سابقة التحضير ، والرابح هو الذي يكتشف الكلمة الغريبة أولاً.

مثال: "ملعقة، مصفاة، مغرفة، شوكة، مطرقة، سكين، أذن ستكون الكلمة الغريبة أو الدخيلة: مطرقة".

مدة اللعبة: 15 دقيقة وذلك للحفاظ على تركيز وانتباه الأطفال.

☺☺☺

## جولة في حديقة الحيوان

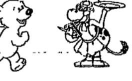
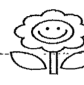
التحضير: جهز قوائم تضم خصائص لحيوانات عديدة.

الهدف من اللعبة: درس مبكر للأطفال في الأحياء، يكتشف فيه الطفل كلمات مثل"الحلوب، "الحيوانات التي تبيض"، الحيوانات الكاسرة "آكلة اللحوم"، العاشب "آكل العشب"، الحشري "آكلة الحشرات".

عدد اللاعبين: واحد أو أكثر.

قواعد اللعبة: اقترح على مجموعة الأطفال قائمة أولى؛ الرابح هو أول طفل يعثر على الجواب الصحيح؛ إذا اهتدى إلى الجواب الصحيح، عند أول عرض






للائحة الأوصاف والخصائص يأخذ عشر نقاط، أما إذا اهتدى عند العرض الثاني فيأخذ تسع نقاط.... وهكذا.

قائمة جيدة من الاقتراحات.

حيوان حلوب أو بياضة "التي تبيض".

حيوان كاسر، عاشب، قارض، حشري.

حيوان ضخم، كبير متوسط، صغير، صغير جداً.

حيوان يعيش في قطيع أو منفرداً.

نماذج من السكن.

يؤكل أو لا يؤكل.

هل يستطيع السباحة أو هل يستطيع التنفس؟.

هل يوضع في البيت أم في الحديقة؟.

أي صوت يخرجه؟

مثال. حيوان له صوف، حلوب، عاشب، متوسط الحجم، يعيش في قطيع، يؤكل من لحمه، يتنفس ولا يحسن السباحة، ممكن وضعه في الحديقة.

الجواب : الخروف.

الزمن اللازم للعبة: أعطي للأطفال زمن عشر دقائق لاكتشاف اسم الحيوان، تكرر اللعبة حتى يتعب الأطفال.

☺☺☺

## الطائر يطير

التحضير للعبة: توضع قوائم بأشياء وحيوانات بحسب مواضيع معينة ليتم عرضها فيما بعد على الأولاد.

الهدف من اللعبة: تدريب جيد جداً لردود الفعل، يتيح من جهة أخرى اختبار معلومات الطفل ويعاونه على إثراء مخزونه اللغوي في المفردات.

عدد اللاعبين: عشرة كحد أقصى ليتمكن قائد اللعبة من مراقبة الأطفال.

قواعد اللعبة: أعط للأولاد موضوعاً








مثال "الطائر يطير" وعلي الأولاد أن يرفعوا أيديهم عندما يكون الاسم المذكور يدل على حيوان أو شئ يطير، وتبقى الأيدي مسدلة إن لم يكن الشئ المذكور مما يطير.

"السمكة تسبح" اللعبة نفسها . نختار حيوانات أو أشياء تسبح أو لا تسبح في الماء.

مثال الحمامة تطير: كناريا، صقر، نسر، ذبابة، فيل، ببغاء، طائرة، قمع، طيارة ورق، بقرة، خروف، مالك الحزين، سندان.

السمكة تسبح: حوت، سلحفاة، غواصة، مركب، حوت، غزالة...

الزمن اللازم للعبة: عشرون دقيقة كحد أقصى.












# الألعاب الترفيهية

هذه الألعاب الآتي ذكرها تركز بالأساس على إطلاق الضحكات والنشاطات الحركية للطفل، وأيضاً انطلاقاً مما قد اكتسبه من مفاهيم سبق وأن تلقاها من الألعاب التي سبقت مثل: تعرفه على معاني مثل"فوق- تحت- بين- يمين- يسار- خارج- داخل- بجانب....الخ"

## عبور الحواجز

التحضير: تنظيم ممر ملآن بحواجز وعوائق على الطفل أن يتخطاها. وشمسية "مظلة".

الهدف من اللعبة: تعديل أو تغيير المعطيات التي اكتسبها الطفل عن جسده لا شعوريا.

عدد اللاعبين: عشرة.

قواعد اللعبة: يعطي إلى اللاعب الأول المظلة "الشمسية" المفتوحة ويطلب منه السير بطول الممر والمظلة في يده، سيكون على الطفل المرور تحت الحبل والحبو بين المقاعد وتسلق كومة أثاث والنزول عنها بدون أن يصطدم بشيء. يعاد الاختبار من بدايته إذا ما قلب الطفل أحد الأشياء أو اصطدم بها، تحدد مدة الاختبار.. والكسبان هو الذي ينهي مسيرته في أقصى مدة.

الزمن اللازم للعبة: لا وقت سيضيع في هذه اللعبة، لأن الأطفال المتفرجين يشاركون زميلهم اللاعب أثناء الاختبار.

☺☺☺

## اللص وشريكه

التحضير: احضر طاولة ومقعدين وعدة أشياء غير قابلة للكسر بسهولة على أن يكون لها مساكات أو مقابض.

الهدف من اللعبة: اختبار مركزة حركية الطفل في المكان واللعب عن طريق قلب الحركات.









عدد اللاعبين: يلعب الأطفال زوجين، زوجين، ويمكن تشكيل ثلاثة أو أربعة أزواج.

قواعد اللعبة: ضع مقعداً صغيراً أمام الطاولة وآخر عليها، ركز أربعة أو خمسة أشياء على المقاعد الموضوعة على الطاولة، ثم عصب عيني أحد اللاعبين وأجلسه أمام الأشياء، أما اللاعب الثاني فأجلسه في الجهة المقابلة. يطلب من اللاعب المعصب العينين أن يمسك الأشياء ويضعها على المقعد الموضوع على الأرض بأسرع وقت مسترشداً بتعليمات شريكه: أعلى، أسفل، شمال، يمين، تحت.

الزمن اللازم للعبة: يمنح القائد لكل زوج من الزمن ثلاث دقائق كحد أقصى لنقل الأشياء إلى أسفل.

☺☺☺

## التيس العنيد

الهدف من اللعبة: تعليم الأطفال جسدياً معنى الشئ وضده.

عدد اللاعبين: ما بين العشرة والأثنى عشر.

قواعد اللعبة: يطلب من الأطفال أن يمشوا على اليدين والقدمين ثم تلقى عليهم الأوامر ليغيروا من وضعية أجسادهم، وعلى الطفل تنفيذ الأمر بشكل معكوس.

مثال: تقدم "تتراجع" – إحني رأسك "ارفع رأسك" – أثنى ذراعك "مد ذراعك"..

الزمن اللازم للعبة: خمسة عشر دقيقة حتى لا يتعب الأطفال.

☺☺☺

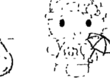
## التوأم الغائب

التحضير للعبة: مرآة كبيرة، كرسي، علبة مع غطائها، بعض الأشياء الصغيرة الحجم، شريط أو خيط.

الهدف من اللعبة: تنمية التنسيق بين الحركات والمركزية الحركية للطفل:

قواعد اللعبة: ضع العلبة وغطاءها على الكرسي، فضلاً عن بعض الأشياء التي يمكن إدخالها في العلبة.

ركز الكرسي على بعد متر واحد من المرآة، أجلس الطفل أمام المرآة في وضعية جانبية بالنسبة لها، على الطفل وضع الأشياء داخل العلبة وإقفالها ثم ربط

خيط أو شريط حولها، بينما ينظر إلى نفسه كل الوقت في المرآة فيرى ما يقوم به معكوساً.

الزمن اللازم للعبة: تتطلب هذه اللعبة تركيزاً كبيراً، لذا يستحسن عدم إطالة الفترة الزمنية لهذه اللعبة لأكثر من ثلاث دقائق.

☺☺☺

## الإنسان الآلي

التحضير: يفضل إجراء هذه اللعبة خارج البيت أو في مكان فسيح.

الهدف من اللعبة: المطلوب هو تدريب الأطفال على تنسيق حركاتهم، وإيجاد التناغم فى تناسقهم الحركي.

عدد اللاعبين: غير محدد إذا تمت اللعبة خارج البيت، أما إذا تمت اللعبة داخل غرفة فلابد من تحديد العدد بما يتناسب مع مساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: يقف الأطفال في مواجهة قائد اللعبة الذي تفصل بينه وبينهم مسافة لا تقل عن متر ونصف.

يعطي القائد الأوامر التي لابد على الأطفال تنفيذها، ستكون الحركات في البداية بسيطة جداً، مثل "اجلس القرفصاء، ارفع الساق اليسرى" ثم أكثر تعقيداً مثل "مد لسانك وحك أنفك، ارفع ساقاً واحداً وحك رأسك ".

ملاحظة: يخرج من اللعبة الأولاد الذين لا ينفذون جميع الأوامر.

الزمن اللازم للعبة: 15 دقيقة كحد أقصى.

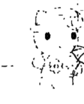
☺☺☺

## قال القائل

التحضير: علبة كرتونية فارغة لكل طفل، وتنتظم اللعبة في مكان واسع، أو خارج البيت.

الهدف من اللعبة: التآلف مع الأضداد.. "أمام ، خلف، داخل، خارج" ومع الأفعال التي لا تفترض حركة الدخول أو الخروج، وتتطلب اللعبة انتباهاً وتركيزاً من الأطفال بحيث لا ينفذون الأوامر إلا إذا سبقها الفعل: قال..

عدد اللاعبين: غير محدد إذا ما لعبت خارج البيت، ومحدد إذا ما لعبت داخل البيت وذلك وفقاً للمساحة المتوفرة.









قواعد اللعبة: أضف العلب على أن يكون ما بين كل علبة والتي تليها مسافة متر، ثم ضع لاعباً على كل علبة، بعد ذلك يصدر القائد الأوامر على أن يسبق بعض الأوامر عبارة قال...فيما لا يسبق بعضها شيء ، يفترض من الأولاد عدم الاستجابة لأي أمر غير مسبوق بكلمة :قال.

مثال. قال القائل: "ادخل العلبة" قال القائل "اخرج من العلبة" ، "أستدر حول العلبة" لا ينفذ هذا الأمر.

الزمن اللازم للعبة: ربع ساعة كحد أقصى، لأن هذه اللعبة تتطلب انتباهاً كبيراً من الأطفال.

☺☺☺

## هل تريد يا قائدي؟

التحضير للعبة: لا شيء.

الهدف من اللعبة: تنشيط الجسد، وخلق علاقة تناغميه ما بين عقل الطفل وجسده.

عدد اللاعبين: حوالي 12 لاعباً.

قواعد اللعبة: ارسم خطين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر حوالي أربعة أمتار، ثم اطلب من الأطفال أن يصطفوا على أحد الخطين مقابل الآخر، ثم تمركز أنت على هذا الخط وظهرك للأولاد، ثم يسأل كل طفل بحسب دوره "هل تريد يا قائدي....؟ "فإذا أجاب القائد بكلمة "لا" بقى الطفل السائل في مكانه، أما إذا أجاب القائد بكلمة "نعم"سال الطفل" تريد كم؟"وهنا من الممكن أن يجيب القائد:-

خطوة كبيرة.

خطوة نحلة" وضع رجل أمام الثانية.

رجوع "خطوة إلى الوراء".

در حول نفسك.

على القائد أن يكون متنبهاً حتى لا يحرم طفل من حقه في اللعب، والفارق بين المنتصر والآخرين ليس كبيراً. فكلهم سيقتربون من الخط، والفوز سيكون من نصيب الأقوى جسدياً، وبالذات في الوثب العملاق ، والدوران حول النفس.





**الزمن اللازم للعبة:** جولة واحدة.

☺☺☺

## الساحرة والفارس

**الهدف من اللعبة:** الهدف من هذه اللعبة المرح والحركة.

**عدد اللاعبين:** 20 لاعباً كحد أقصى.

**قواعد اللعبة:** عين ولداً ليمثل دور الفارس وآخر ليمثل دور الساحرة أما الآخرون فيتحركون في ساحة اللعب، على الساحرة أن تحاول لمس أكبر عدد من اللاعبين ليناموا.

وما أن تتمكن الساحرة من لمس أحد اللاعبين عليه أن يغمض عينيه وكأنه نائم، وإذا لمس الفارس اللاعب النائم فهو يستيقظ، وإذا تمكنت الساحرة من لمس الفارس فستكون هي الفائزة، أما إذا تمكن الفارس من معانقة الساحرة وتقييد حركتها فهو الفائز، واللاعبين بطبيعة الحال هم حلفاء الفارس وعليهم أن يضحوا من أجله لمنع الساحرة من لمسه.

**الزمن اللازم للعبة:** نصف ساعة، وعلى القائد أن يقوم كل فترة بتغيير زوج اللاعبين "الساحرة ، الفارس".

☺☺☺



## صياد الغزلان

**الهدف من اللعبة:** هي لعبة للمرح بالأساس وإن كانت تتطلب السرعة والمهارة، فهي ستفيد الأطفال بدنياً.

**عدد اللاعبين:** من عشرة لاعبين إلى خمسة عشر لاعباً.

**قواعد اللعبة:** على القائد أن يجمع الأطفال في مكان مزروع بالأشجار وفيه أماكن يمكن للأطفال أن يختبئوا فيها... وعلى قائد اللعبة أن يقول "هاهو صياد الغزلان قادم وعليكم بالاختباء أيتها الغزلان والغزالات وسأعد حتى خمسة عشر "واحد، اثنان، ثلاث، أربع، ..."ويخرج من اللعبة اللاعبين الذين لم يتمكنوا من الاختباء، ثم يعيد القائد الكرة مرة ثانية على أن يقول في المرة الثانية "سأعد حتى عشرة" واحد، اثنان، ثلاث، أربع، ..." وهكذا حتى يصل إلى العدد خمسة، واللاعبون الرابحون هم الذين لم يخرجوا من اللعبة، أي الذين تمكنوا من الاختباء في كل مرة.

**الزمن اللازم للعبة:** نصف ساعة تقريباً غير أن اللعبة مرحة ولذيذة ويمكن لعب عدة جولات.

☺☺☺

## لعبة الصقر

**الهدف من اللعبة:** هذه اللعبة على نفس شاكلة الألعاب التي يجري فيها الأطفال وراء بعضهم البعض و يمسكون ببعض "المساكة"، وهي ألعاب الهدف منها بالأساس المرح والحركة والنشاط والصراخ، وهي تعمل على التنفيس عن الأطفال وتعمل على التفريج عنهم وتفريغ الفائض من مخزون طاقاتهم.

**عدد اللاعبين:** من 3 إلى 16 لاعباً.

**قواعد اللعبة:** أخبر طفلاً ليقوم بدور الصقر ثم أرسم خطين متوازيين على الأرض، يبعد الواحد منهم عن الآخر مسافة ستة أمتار، بعد ذلك أطلب من الأطفال الغزلان أن يصطفوا على الخطين، أما الصقر فعليه الوقوف في المسافة بين الخطين.

يقول القائد على الغزلان ثم يسكت لفترة وجيزة حتى يستأثر بانتباه الأطفال ويتمكنوا هم من التركيز مع ما سيقول، فإذا قال القائد "على الغزلان أن يتحركوا

للخط المقابل" لحظتها على الأطفال أن يتحركوا وبسرعة إلى الخط المقابل وفي هذه الحالة على الصقر أن يمس أكبر عدد منهم، ومن يمسه الصقر يصبح مساعداً له في الإحاطه ببقية الغزلان، ولكن الصقر وحده هو الذي له الحق في أن يحول الغزلان إلى مساعدين له، والغزال الذي سيتبقى في النهاية هو الفائز، ثم يتحول الغزال الفائز إلى صقر.

**الزمن اللازم للعبة:** تلافياً للإرهاق الجسماني والتوتر العصبي، لا تتجاوز مدتها الزمنية النصف ساعة.

☺☺☺

## أين الحلقة

**التحضير للعبة** : خيط طويل ومتين، وحلقة ستارة.

**عدد اللاعبين**: اثنا عشر لاعباً على الأقل وذلك لتشكيل حلقة أو دائرة.

**قواعد اللعبة**: يشكل الأطفال دائرة، وبعد إعدادها إعداداً جيداً، يجلسون على الأرض، ثم يتم اختيار لاعب من بين الأطفال ويطلب منه الجلوس في وسط الدائرة، بعد ذلك مرر الخيط من وراء ظهور الأطفال على أن لا يرى الطفل الجالس في وسط الدائرة ما يحدث، وعلى الطفل الأول في الدائرة أن يمرر الحلقة المربوط بها الخيط من يده اليمنى إلى يد زميله وهو اللاعب الثاني وهلم جرا..

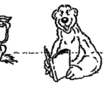
وفي لحظة ما يختارها القائد بنفسه عليه أن يعطي الإشارة ولتكن الإشارة متفق عليها، لتتوقف الحلقة عن الانتقال ما بين أيدي الأطفال، وعلى الطفل الجالس في وسط الدائرة أن يعين اللاعب الذي بيده الحلقة الآن، فإذا نجح في ذلك فعليه أن يجلس مكان الطفل المكشوف ويخرج الرابح من وسط الدائرة.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة** : حوالي ثلاثين دقيقة ويمكن أن تلعب عدة جولات حتى يأخذ كل طرف فرصة للعب.










## فتحات الشبكة

التحضير: آلة تسجيل مع كاسيت لموسيقى ذات حركة وحيوية .

عدد اللاعبين: لا يقل عن عشرين.

قواعد اللعبة: تشكيل دائرة من نصف عدد الأطفال لتكون بمثابة فتحات أو عيون الشبكة، على ان يكون باقي الأطفال هم الأسماك الصغيرة، ثم تشغيل الكاسيت وعلى أطفال الدائرة أو الشبكة أن يتحركوا بالدوران ببطء على أن يحتفظوا بأذرعهم ممدودة أفقياً، ثم تروح الأسماك الصغيرة وتجيء داخل الدائرة وخارجها مارة تحت أذرع الأطفال حتى تسدل الأذرع فتأسر الأطفال داخل الشبكة، ومن ثم تنضم السمكة السجينة إلى الشبكة ..بعد أسر جميع الأسماك تنقلب الأدوار فتتحول الشبكة إلى أسماك والعكس بالعكس.

الزمن اللازم للعبة: يعتمد الزمن الخاص بهذه اللعبة على حيوية الأطفال، وإن كان من الأفضل أن تطول المدة ولو قليلاً حتى يتم تبادل الأدوار.

☺☺☺

## على ظهر الحصان .

التحضير للعبة: مقعد خشبي مستطيل يتسع لثلاثة لاعبين.

الهدف من اللعبة: هي لعبة ترفيهية، وكذلك تعمل على تنظيم ردود أفعال الطفل، وإكسابه سرعة البديهة.

عدد اللاعبين : ثلاثة لكل مقعد.

قواعد اللعبة: أوقف ثلاثة أطفال حول المقعد، واحد منهم عند كل طرف والثالث عند المنتصف، بعد ذلك يبدأ قائد اللعبة في إطلاق الأوامر.

مثال:

رجلاً: يقف الطفل على يمين المقعد.

على ظهر الحصان: يمتطي الطفل المقعد.

بالسيارة: يجلس الطفل بشكل عادي على المقعد.

في البداية يطلق الأوامر ببطء ليفسح المجال أمام الأولاد لاستيعاب الوضع، ثم يسرع تدريجياً الأوامر لاختبار ردود فعلهم، ثم يتم إخراج اللاعبين الذين يخطئون في تنفيذ الأمر الصادر إليهم.



الفريق الرابح هو الفريق الذي يبقى آخر عضوٍ فيه على المقعد، ويجب تجنب اللعب بأكثر من ثلاثة لاعبين للمقعد الواحد تحاشياً للكمات والركلات والفوضى.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة** : ربع ساعة كحد أقصى .

☺☺☺

## هات..وخذ

**التحضير للعبة:** مجموعتان متماثلتين من الملابس قياسها أكبر بكثير من قياس الأطفال ليتمكنوا من ارتدائها بسهولة، قبعة، إيشارب، زوج من الجوانتي، زوج من الجوارب.

**عدد اللاعبين:** من خمسة إلى ستة لاعبين بحد أقصى في الفريق الواحد.

**قواعد اللعبة** : قسم اللاعبين إلى فريقين، وضعهم الواحد تلو الآخر واجعل أعضاء الفريقين يقفون في مواجهة بعضهم البعض، ثم أعطي اللاعب الأول في كل فريق: ايشارب، جوانتي وجوربين..

عندما تطلق إشارة الانطلاق على الطفل أن يرتدي الملابس التي استلمها ثم عليه أن ينتزعها ويمررها إلى جاره ليقوم بالعملية ذاتها، ثم يعود فيمررها بدوره إلى جاره، يمكن ارتداء الجوربين فوق الحذاء، خاصة إذا تمت اللعبة في الهواء الطلق.

الفريق الرابح هو الفريق الذي ينزع آخر لاعب فيه ملابسه بشكل أسرع.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة** : يسمح بجولة ثأرية، غير أن مدة اللعبة يجب أن لا تتجاوز الثلث ساعة، حتى لا تحدث فوضى من فرط الحماس.









## كمل الرسم

**التحضير للعبة:** طاولة، قصاصات من ورق أبيض طول كل قصاصة منها عشرون سم، وعرضها ثمانية سم، وأقلام رصاص ومماحي "أستيكة" فيعطى كل طفل قصاصة وقلم رصاص.

**عدد اللاعبين :** بحسب ما تتسع لهم الطاولة.

**قواعد اللعبة:** يطلب من الأطفال رسم رأس حيوان مع عنقه في أعلى قصاصة الورق، ثم تطوى الورقة مرتين على نفسها بحيث تخفي الرسمة ولا يظهر منها غير جزء صغير، بعد ذلك يمرر كل طفل ورقته إلى جاره ليرسم الجزء النصفي من جسم الحيوان، مع الرجلين الأماميتين، ثم يطوي هذا الطفل الورقة بحيث لا يظهر منه غير أسفل الجسم النصفي، وبعد ذلك يمررها إلى جاره ليرسم الرجلين الخلفيتين، وفي النهاية تفرد جميع القصاصات فيكتشف الأولاد وهم منبهرين بما رسموه من مسوخ ورسوم ساذجة.

**الهدف من اللعبة:** لعبة ترفيهية وتحفز لدى الطفل مسألة الإبداع.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة :** يعود لتقدير القائد نفسه.

☺☺☺

## أعجب صيد

**التحضير:** غلف هدايا صغيرة حقيقية جداً بورق الكرافت "ورق أسمر" ثم أحط الهدايا بسلك رفيعٍ ينتهي بحلقة، وبعد ذلك اربط في طرف قضيب طوله خمسة وثلاثون سنتيمترا واحد خيطاً طوله حوالي خمسون سنتيمترا، في نهاية طرف هذا الخيط ثبت قطعة معدنية معوجة على هيئة صنارة.

**الهدف من اللعبة:** تدريب صغير على المهارة والدقة في التصويب، فضلاً عن أنها مفرحة للأطفال بسبب ما سيحصلون عليه من الهدايا.

**عدد اللاعبين:** حسب عدد الهدايا والتي لابد أن تكفي كل الأطفال.

**قواعد اللعبة:** اطرح العلب أرضاً بحيث يكون اتجاه رأس الحلقة الحديدية المثبتة في طرف الخيط إلى أعلى، ثم أعط قصبة الصيد التي صنعتها لأول طفل وعليه من مكان محدد مشار إليه بهدف معين التقاط إحدى العلب بواسطة



الصنارة، لزيادة الإثارة يطلب من الأولاد عدم فتح العلب قبل أن يلتقط كل منهم علبته.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** يرجع تحديده إلى القائد ولكن لا ينتهي الوقت قبل أن يلتقط كل طفل هديته.

☺☺☺

## حبة الأرز والشفاطة

**التحضير :** حبة أرز و"شفاطة" "شليمون" لكل لاعب وأقلام مختلفة الألوان بحيث يكون لكل لاعب لون، ضع على الأرض شريطاً ملوناً تحدد به خط الانطلاق وخط الوصول.

**الهدف من اللعبة :** لعبة مرح وترفيه.

**عدد اللاعبين :** من 6 إلى 12 لاعب.

**قواعد اللعبة:** يطلب من كل مشارك تلوين حبة الأرز الخاصة به، باللون الذي يحلو له، ثم توضع حبات الأرز على خط الانطلاق ويعطى كل طفل "شفاطة" يتركز كل طفل وشفاطته وراء حبة الأرز الخاصة به، عند إشارة الانطلاق على الأولاد النفخ في الشفاطة وإزاحة الأرز حتى تصل إلى خط الوصول، أول الواصلين هو الرابح.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** من 2 إلى 3 دقائق، مع إمكانية تكرار اللعبة.

☺☺☺

## الفيل الروش

**التحضير:** ارسم فيل على ورقة ثم قطع أجزاء جسمه، الرأس والخرطوم، الأذنين، الأرجل، الذيل، والصق قطعة لصق مزدوجة الوجه خلف كل قطعة من الجسم، وبعد ذلك ثبت لوح من الكرتون الخفيف على الحائط.

**الهدف من اللعبة:** لعبة ترفيهية تساعد الطفل على فهم الشكل الجسماني للحيوان، ومعرفة الاتجاهات بدقة.

**عدد اللاعبين:** لا يزيد عن خمسة أو ستة لاعبين، يعطى كل منهم كرتونة وطاقم أجزاء الفيل.





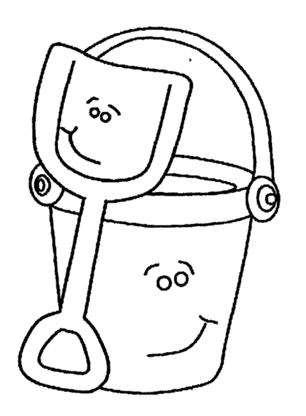




**قواعد اللعبة:** الصق جسم الفيل بشكل جيد في وسط اللوح الكرتوني ثم أغمض عيني أول لاعب بواسطة عصابة من القماش، بعد ذلك مرر له أجــزاء الفيــل الواحد تلو الآخر واذكر له اسم الجزء الذي ناولته إياه، "الرأس، الذيل، الرجل.." ثم اطلب من الطفل وضع قطعة من الورقٍ في المكان الصحيح مستعينا بتعليمات قائد اللعبة، انحرفت يمينا، تطرفت صعوداً، إلى اليسار قليلاً..

ويمكن أيضا إشراك الأطفال والمتفرجين بالطلب منهم أن يوجهــوا اللاعــب، وعلى الرغم أن التعليمات لن تكون دقيقة بالقدر الكافي إلا أن اللعبة ستكون أكثر حيوية وسخونة.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** 10 دقائق لكل لاعب.











# الفصل الثاني
## الطفل من عمر 7 أعوام إلى 11 عام

تبدأ عيون الطفل ذات السبعة أعوام في التفتح على الدنيا والعالم من حوله بشكل أوسع، وهذه المرحلة بالنسبة للطفل هي مرحلة اكتساب المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والحساب، وبواسطة تلك المهارات التي يكتسبها في هذه المرحلة يمكنه التعبير بشكل أكمل وأفضل عن أفكاره وانفعالاته وانطباعاته، مما ينتج عنه تغيير كامل في سلوكه الاجتماعي.

والزملاء والأصدقاء يحتلون مكانة هامة في حياته في هذه المرحلة، فترى الطفل يلتقي بزملائه في فناء المدرسة كلما سنحت الفرصة لذلك، بل ونجده يؤلف لغة خاصة تتكون من إشارات ورموز متفق عليها بينه وبين زملائه ليتبادلوا بعض الأسرار الصغيرة.

كل هذه المتغيرات التي تطرأ على الطفل في هذه المرحلة، سنأخذها بعين الاعتبار في الجزء الخاص بالألعاب المصممة لهذه المرحلة من العمر والتي تمتد من 7 إلى 11 سنة.

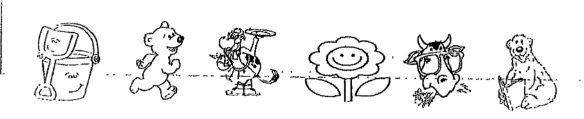
وهناك اهتمام خاص بالألعاب الجماعية أو ما يسمى بألعاب الفرق، فما أن تشتمل اللعبة على عدة أطفال حتى يبرز لدى اللاعب الصغير دافع الفوز إضافة إلى الدوافع الأخرى.

فاللعبة نفسها التي يدخل إليها الأطفال فرادى ويكونون بداخلها الفريق تنمي لديهم روح الفريق والتعاون، وكذلك تدعم النزعة الفردية لدى كل طفل منهم، وبدعم هذا التدريب على الحياة الاجتماعية ستساعد المدرسة على إدخال الطفل إلى عالم المعرفة واكتساب المدارك الحسية.

فأين الطفل الآن من اكتسابه المدارك الحسية "السمع، البصر..الخ؟ .

هذا ما سنقوم بتقديمه من خلال الألعاب القادمة.

☺☺☺



## الحواس الخمسة

يظن الطفل أن حاسة البصر لديه هي أفضل وسائله على الإطلاق، فهي من بين الحواس الخمس هي أفضل ما لدى الطفل، ولكن السؤال المطروح الآن فيما يخص هذه الحاسة بالتحديد هو، هل يحسن الطفل فعلاً استخدام هذه الحاسة؟ وهل يمكنه بواسطتها أن يحدد المسافات بشكل دقيق ويحدد بها الأساسي من بين ما يعرض عليه؟.وحاسة السمع أيضاً عند الطفل من الحواس التي يعتقد أنها استطاع تدريبها بشكل جيد، ولكن هل يسمع ابن المدينة بشكل جيد ومرهف وسط كل هذا الضجيج؟.

أما فيما يخص بقية الحواس مثل اللمس والتذوق والشم فالطفل يعي بالتأكيد هذه الحواس، فهو يستطيع أن يفرق ما بين الأملس والناعم، كما يمكنه تمييز رائحة الأطعمة التي يحبها وتلك التي لا يحبها، ولكن هل يمكنه الذهاب إلى أبعد من ذلك في استخدام هذه الحواس والاستفادة منها؟.

والآن إلى الألعاب:

## لعبة المرايا

**التحضير** : ورق شفاف "الكالك"، ورقة بيضاء ، قلم، مرآة.

**الهدف من اللعبة:** تعاون الأطفال على الإلمام بمسائل الانعكاس الضوئي ونقل النماذج.

**عدد اللاعبين:** يمارس هذه اللعبة طفل منفرد أو مجموعة أطفال يرغبون في إرسال رسالة إلى طفل آخر أو مجموعة من الأطفال.

**قواعد اللعبة:** يكتب الطفل رسالة على الورق الشفاف "كالك"، يضع الورقة البيضاء على الطاولة ثم يبسط وجه الورقة الشفافة، على الورقة البيضاء ويمر بالقلم مرة ثانية على الأحرف المرئية على الجهة الخلفية للصفحة الشفافة، ثم يسحب ورقة "الكالك" فتظهر الرسالة مكتوبة بالمقلوب، ضع هذه الرسالة الغريبة في مظروف وأرسلها بدون شرح للأصدقاء الصغار، وسيدركون أنهم يمكنهم قراءة نص الرسالة إذا ما وضعوا الورقة المسجل عليها الرسالة بالمقلوب أمام مرآة أو لو قرأوها من الوجه الخلفي للورق الشفاف.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة** : يتوقف على عدد الأولاد وعلى خيالهم.









## كلام غير مفهم

الهدف من اللعبة: متعة الأطفال بلغة تميزهم وتستخدم خاصة مع أصدقاء تم اختيارهم بعناية.

قواعد اللعبة: اقلب الحرفين الأول والثالث من الكلمات التي تحتوي على ثلاثة حروف كحد أدنى.

اخرج إذا كنت على حق.

رخاج إذا تنك لاع حق.

الزمن اللازم للعبة: هذه اللعبة يفترض أن يتدرب الأطفال عليها وحدهم، مع عدم تدخل القائد إلا كحكم في حالة الاعتراض على طريقة اللعبة، أو على مسارها.

☺☺☺

## الحروف المقلوبة

التحضير للعبة: كتابة بعض النصوص أو الرسائل، وورقة كبيرة إضافة إلى ورقة خاصة وقلم لكل لاعب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

الهدف من اللعبة: عملية فك الرموز أو "الشفرة" مثيرة للأطفال، يقومون بذلك مع زملائهم.

قواعد اللعبة: كتابة الأحرف الأبجدية بترتيبها الصحيح، ثم كتابتها مرة أخرى ولكن نفس الترتيب.فنحصل على ما يلي:

الألف تصبح ياء، والتاء..لا، والثاء واوا.....وهكذا.

ي و ه ن م ل ك ق ف

أ ب ت ث ج ح خ د ذ

---

غ ع ظ ط ض ص ش س ز ر

ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ

ذ د خ ح ج ث ت ب أ

ف ق ك ل م ن ه و ي

مثال: أكل حمار أزهار أحمد: ي خ ح ل ج ي غ ي ع ت ي غ ي ل ج ق .







الزمن اللازم لهذه اللعبة: إعطاء الأطفال ما بين العشرين والخمسين دقيقة ليكتبوا عشرة رسائل، وتقدير مدى إرهاق الأطفال متروك للقائد.

☺☺☺

## الحروف الرقمية

التحضير: كتابة بعض الرسائل المرقمة، ورقة وقلم لكل لاعب.

الهدف من اللعبة: عندما يستوعب الأطفال طريقة اللعبة يمكنهم الاستمتاع بها وخاصة إذا ما بدأوا بحل الرموز، مما يعطيهم إحساس لذيذ بأنهم يمسكون بسر خاص، ولكن على المستوى التربوي ليس لهذه اللعبة فائدة خاصة.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: كتابة الأحرف الأبجدية في أعلى الورقة المعطاه للأطفال، وتحت الأحرف كتابة الأرقام من 1 إلى 28، وبالتالي تكون حرف الألف "أ"= 1، والباء "ب" =2، والتاء "ت" =3، ...إلخ أي

| أ | ب | ت | ث | ج | ح | خ | د | ذ | ر |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

| ز | س | ش | ص | ض | ط | ظ | ع | غ | ف |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

| ق | ك | ل | م | ن | ه | و | ي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |

وإعطاء الرسائل المرقمة للأولاد وتحديد وقت للتفكير .

مثال: أحمد شرب الحليب: فيكون الجواب بالأرقام كالآتي: "1- 6-24- 8- 13- 10- 2- 1- 23- 2- 25"... وهكذا

الزمن اللازم لهذه اللعبة: يترك التوقيت لتقدير قائد اللعبة.

☺☺☺

## الطريق المسحور

التحضير للعبة: ساحة فسيحة والمفترض أن هذه اللعبة تحتاج إلى مجال واسع في الخلاء، تشكيل طريق مزرعة بالعوائق مستخدمين أواني كبيرة نسبياً من البلاستيك مملوءة بالرمل، ومنديل.



الهدف من اللعبة: تدريب قوة السمع عند الأطفال.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعباً كحد أدنى، خمسة لكل فريق، وفي كل الأحوال مضاعف العدد خمسة.

قواعد اللعبة: كون فريق من خمسة لاعبين، وفي كل فريق عصب عيني طفل من الخمسة واجعل الأربعة الآخرين يقفون عند مطلع الطريق .

بعد ذلك يختار كل واحد منهم أغنية تختلف عن الأخرى، ثم يتم الاتفاق مع اللاعب الأعمى "المعصوب العينين" على أن كل أغنية ترمز إلى اتجاه.

مثال:

أغنية تشير إلى جهة اليمين وأخرى تشير إلى اليسار، وإلى الأمام والخلف. ويبدأ الطفل المعصوب العينين في السير رويداً رويداً ويترك أمر توجيهه لزملائه، ويعطى كل فريق مائة نقطة وكل حاجز يقع ينقصهم بمعدل عشرة نقاط، والفريق الرابح هو الذي يحتفظ بأكبر عدد من النقاط.

الزمن اللازم للعبة: لا بد ألا تتجاوز فترة إعصاب العينان مدة ثلاث أو أربع دقائق، علاوة على مراقبة اللاعبين المعصوبي الأعين حتى لا يصيبهم الارتباك وبالتالي قد يصيبهم الأذى.وباستثناء ما سلف فيمكن إطالة مدة اللعب.

☺☺☺

## كل واحد له حذاء

التحضير : كيس قمامة كبير فارغ.

الهدف من اللعبة : دعم وتقوية " قوة الملاحظة " عند الطفل ، علاوة على تشجيعه للتعرف إلى الآخر.

عدد اللاعبين: من عشرة إلى عشرين لاعباً.

قواعد اللعبة: اطلب إلى الأولاد نزع أحذيتهم ووضعها داخل الكيس، ثم اطلب من اللاعب الأول أن يخرج أحد الأحذية من الكيس ليحدد هوية صاحبه، فإن جاء اختياره صائباً يعود فيلعب ثانية، وإن لم يصب يحل محله صاحب الحذاء موضوع الخطأ، لا تتضمن اللعبة فائزاً أو خاسراً وإنما الهدف منها المتعة والترفيه فقط.

الزمن اللازم للعبة: كلما كان عدد اللاعبين كبيراً طالت المدة الزمنية الخاصة باللعبة.



## المومياء

التحضير للعبة: من 3 إلى 4 لفائف من ورق التواليت " لكل مومياء"

الهدف من اللعبة: تنمي مهارات الأطفال، كما أنها بالأساس لعبة ترفيهية.

عدد اللاعبين : بين أربعة إلى ستة أزواج من الأطفال.

قواعد اللعبة: قسم الأطفال زوجين، زوجين، ثم سلم أحد الأطفال أربع لفائف من ورق التواليت، واطلب من اللاعب الآخر الوقوف مسبل الذراعين على طول الجسم.

بعد إشارتك يعمد الأطفال إلى لف الورق حول الأطفال "المومياء".

المطلوب إنجاز العملية بصورة متقنة بحيث لا تبرز من الطفل شيئا، لا بشرته ولا ثيابه، الرابح يكون من نصيب الذي يسبق الآخرين في إنهاء مومياته.

الزمن اللازم للعبة: لئلا تطول مدة اللعبة كثيرا يعطى الأطفال خمس دقائق لإنجاز المهمة، مع انتهاء الوقت المحدد يعلن عن فوز الزوج الذي تكون مومياءه أكثر اكتمالاً.

☺☺☺

## كاتم الصوت

التحضير للعبة: إحضار كافة الأشياء التي تولد الصوت داخل المنزل،كاسيت، ووكمان، منبه..

الهدف من اللعبة: لعبة ترفيه وتسلية، فيها يطلب من اللاعبين اكتشاف الأشياء بالسمع.

عدد اللاعبين: ما بين ستة وثمانية لاعبين.

قواعد اللعبة: بعثر الأشياء التي تصدر الأصوات وأخفها في مختلف غرف الشقة أو المنزل وهي تعمل.

اضبط الأصوات إلى أدنى مستوى واخفض تكتكة المنبه إذا كان هذا الأخير صاخباً وذلك بلفه بفوطة لئلا تكون اللعبة بالغة السهولة.

أطلق اللاعبين في المنزل واطلب منهم لائحة بالأماكن التي يعتقدون أنهم رصدوا فيها الأصوات والحضور للإبلاغ عنها بعدما يتأكدوا من ذلك، ليس المطلوب من اللاعبين البحث عن الأشياء فحسب، بل عليهم أيضاً أن يكونوا على









قدر كاف من السيطرة والتحكم على النفس لئلا يصدروا إشارات قد يستفيد منها الآخرون، الفوز من نصيب من يعطي أولاً اللائحة الصحيحة.

الزمن اللازم : لابد من حصر المدة الزمنية للعبة في حدود العشر دقائق، وهذا يكفي تماماً للعبة.

☺☺☺

## أبحث عنهم

التحضير للعبة: منديل غامق اللون ، شرائح كرتونية كبيرة.

الهدف من اللعبة: تنمية الحركة الانعكاسية وردود الفعل السريعة، وحسن الملاحظة.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعباً كحد أقصى.

قواعد اللعبة: حدد ساحة اللعب بشرائح كرتونية ثم اختر ولداً وعصب عينيه، على الأطفال الآخرين التجول في المنطقة المحددة بالكرتون.

على اللاعب الإمساك بكل طفل يمر من أمامه ثم الكشف عن هويته بتمرير يديه على وجهه وثيابه، إن عرف من هو تبادل اللاعبين أماكنهم وهكذا دواليك.

الزمن اللازم للعبة: كل طفل يطمح إلى القيام بدور التفتيش إلا إذا حل التعب على الجميع، إلا أنه يفترض مساعدة الطفل إن تأخر بعض الشيء في كشف شخصية زميله، لأن الأطفال لا يحتملون تعصيب العينين فترة تتجاوز المعقول، قد يدب الذعر في نفوسهم إذا تجاوزت المدة الدقيقتين أو الثلاث دقائق.

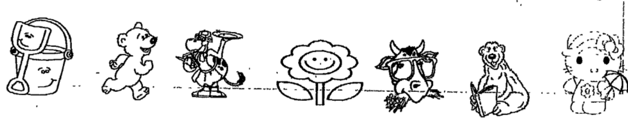
☺☺☺

## القط والفار

الهدف من اللعبة: لعبة شبيهه بلعبة التخفي، مريحة وتدرب حاسة السمع.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: اختر طفلاً من بين الأطفال ليقوم بدور القط واجعل الأطفال الباقين يمثلون دور الفئران، عندما يكون القط غافلاً عنهم " أي لا ينظر إليهم" تقوم الفئران بالاختباء في البيت أو الشقة، في خلال دقيقتين تعد بعدها كل فأرة من جديد حتى العشرين وإصدار "زمجرة" خفيفة، ثم تعد كل فارة مختبئة إلى العشرين وبعدها تصدر زمجرة أخرى ..سيكون على القط الاهتداء إلى مخابئ



الفئران عبر الأصوات الصادرة ولكنه سيمنح مدة خمس دقائق فقط ليعثر على الفئران، وعندما يجد آخر فأرة ستحل هذه الفأرة مكانه في دور القط.

الزمن اللازم للعبة: حوالي 125 دقيقة لكل جولة، غير أنه بالامكان تكرارها من أربع إلى خمس مرات.

☺☺☺

## البلاطات الصغيرة

التحضير للعبة: ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد منهما عن الآخر أربعة أمتار تقريباً، وأحضر أربع علب سردين فارغة ونظيفة.

الهدف من اللعبة: تنمي هذه اللعبة روح الفريق والتعاون، كما أنها تعد تمرين على التوازن.

عدد اللاعبين: أربعة أولاد كحد أقصى في كل فريق ويجب ألا يتجاوز عدد الفرق الأربعة.

قواعد اللعبة: كون الفرق ثم عين بواسطة القرعة الفريقين الأولين وضع من كل فريقاً لاعباً على خط الانطلاق بعد أن تعطي كل منهما علبة سردين، على اللاعبين بلوغ الخط المقابل والعودة إلى خط الانطلاق متنقلين على علب السردين كالآتي:

ضع العلبتين على الأرض ثم ضع قدم على كل علبة، بعد ذلك ترفع الرجل وتحرك العلبة أي وضعها ابعد قليلاً" من دون وضع الرجل المرفوعة على الأرض" ثم وضع الرجل المرفوعة عليها ثم استرجاع العلبة الثانية ودفعها إلى الأمام. التقدم على هذا المنوال حتى بلوغ الخط والعودة، عن وضع اللاعب رجله على الأرض، يتحتم عليه العودة إلى خط الانطلاق إذا كان ذاهباً، أو إلى الخط المقابل إذا كان عائداً.

عندما ينجز اللاعب دورة الذهاب والإياب، يؤذن اللاعب الثاني بالانطلاق ويكون النصر من نصيب الفريق الذي يسبق آخر لاعب فيه لبلوغ خط الوصول، يتبع ذلك وقوف الفريقين الآخرين على خط الانطلاق، وعلى الرابح منهما مواجهة الفريق الرابح في الدورة السابقة.

الزمن اللازم للعبة: عشر دقائق لكل دورة، أي ما مجموعه ثلاثون دقيقة.



## "الساقية" لنقل الماء

**التحضير للعبة:** حبل طوله أربعة أمتار، خمس أواني بلاستيكية عليها علامة، كأس كبير للعيارات، "يستخدم عادة في المطبخ للقياس، أو الكوب المستخدم في علاج حالات الجفاف لدى الأطفال به تدريج للعيار والقياس"، طريق صغير مرسوم بالحديقة ومملوء بالحواجز.

**مثال:** المرور تحت الطاولة، الدوران حول قطعة من أثاث الحديقة، التعرج بين زجاجات بلاستيكية مملوءة بالحصى، الانتقال من طرف مقعد إلى الطرف الآخر متفرج الساقين، الزحف تحت حبل ممدود يرتفع ستين سنتيمتر عن سطح الأرض، تجاوز جذوع أشجار.

**عدد اللاعبين:** خمسة لاعبين لكل فريق، على ألا يتم التجاوز عن أربع فرق أي عشرين لاعباً.

**الهدف من اللعبة:** اللعب ضمن فريق لتدعيم روح التعاون، وكذلك التحكم والسيطرة على حركات الجسم.

**قواعد اللعبة:** أملأ الأواني بالماء وصولاً إلى العلامات، اختر الفرق بواسطة القرعة ثم اربط أعضاء الفريق بالحبل على أن تترك بين كل لاعب وآخر مسافة موحدة، بعد ذلك اطلب من الفريق الأول أن يمر بالطريق الملئ بالحواجز وكل لاعب فيه يمسك بقدحه، بعد اجتياز الطريق يفرغ كل لاعب قدحه المملوء بالماء في المعيار وذلك بعد اجتياز الطريق.وعلى قائد اللعبة أن يسجل كمية الماء قبل إفراغه من الكأس الكبير، ثم يربط الفريق الثاني وليؤدوا نفس المهمة، والفريق الفائز هو الذي يسجل أكبر كمية ماء.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** يجب ألا تتعدى مدة قطع الطريق الموجود بها العوائق الخمس دقائق.

☺☺☺

## ابحث وراء الرائحة

**التحضير للعبة:** كيس من القماش مملوء بأي نبتة لها رائحة كالورد أو الريحان، وحبة ملبس ملفوفة بورق الألمنيوم" الفويل" لتحميها من الرائحة مخبأة بعناية وسط النبات.








الهدف من اللعبة: تدريب حاسة الشم.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن ثلاثة إلى أربعة لاعبين .

قواعد اللعبة: أخفي الكيس الطيب الرائحة في الغرفة، وأدخل الأطفال الـذين سيكون عليهم اكتشاف مكانه من خلال الرائحة المنتشرة في أنحاء الغرفة، يمكن تكرار اللعبة مرتين أو ثلاثة مستخدمين حبة ملبس جديدة، ولكـن إذا تكـررت اللعبة أكثر من ثلاث مرات ستعبق الغرفة برائحة الورود أو النبـات العطـري وسيصبح إيجاد الكيس مسألة صعبة.

الزمن اللازم للعبة: 3 دقائق لكل كيس تم إخفاؤه.

☺☺☺

## احصل على الكنز

التحضير للعبة: تعليمات وإرشادات مختصرة تحيل اللاعب من قائمـة لأخـرى وغلافات صغيرة تحتوي على نباتات عطرية "أو قطع شاش معطرة" فـي هـذه الغلافات ستوضع بعض التعليمات.

الهدف من اللعبة: تقوية حاسة الشم وذلك بالتدريب على تمييز الروائح.

عدد اللاعبين : لاعب واحد فقط.

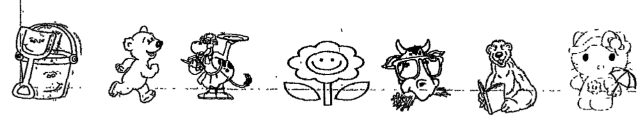
قواعد اللعبة: ضع الغلافات على الطاولة، وأعطي الطفل أول توجيه.

مثال:

"سنعطيك الزهرة الأولى الإشارة الأولى". يبدأ الطفل في البحث عن الغـلاف "الظرف" الذي رائحته رائحة الزهرة، وعندما سيجده سيجد فيه إشارة أخـرى، "لدى النعناع معلومة مهمة" في الغلاف الذي تفوح منه رائحـة النعنـاع سـيجد الطفل إشارة ثالثة: "في تفل القهوة أشياء كثيرة تقرأها" سيجد الطفل في الغـلاف الذي تفوح منه رائحة البن المميزة المعلومة التالية" لدى الكمون أشـياء أيضـا ليقولها لك"، وهكذا حتى يصل إلى الغلاف الذي به الجائزة.

الزمن اللازم للعبة: هذه اللعبة نقترحها لطفل منطوي يشـعر بالملـل، والوقـت متروك للقائد ليحدده بنفسه، ومن الأفضل أن يعطي القائد معلومات عن الزهور والنباتات صاحبة الرائحة للطفل كلما أنجز مهمة.





## بستان الروائح

التحضير للعبة: مظاريف صغيرة مملوءة بكل النباتات العطرية المتوفرة بالبيت، ثوم، بصل، كمون، بن، كاكاو، كولونيا، خل،...الخ، تجهز المظاريف زوجين، زوجين، سلة صغيرة الحجم.

الهدف من اللعبة: تحديد ماهية الروائح المستخدمة يومياً.

عدد اللاعبين: لاعب واحد لكل ظرف.

قواعد اللعبة: قم بتقسيم الأطفال إلى مجموعتين وسلم لكل طفل في المجموعة الأولى مظروفاً عطراً ثم ضع المجموعة الثانية من المظاريف في السلة واجعل كل طفل من المجموعة الثانية يختار مظروفاً من داخل السلة، على أطفال المجموعتين أن يتجمعوا وفقاً لتعرفهم إلى الرائحة المشابهة في مظروف كل منهم.

الزمن اللازم لهذه اللعبة: 10 دقائق كحد أقصى حتى لا يتضايق الأطفال من الروائح المتزاحمة.



## سكر زيادة

التحضير للعبة: 5 أكواب من اللبن الرائب "الزبادي"، سكر ناعم مقدار خمس ملاعق صغيرة.

الهدف من اللعبة: تدريب حاسة التذوق، والتعرف إلى طعم الأطعمة.

عدد اللاعبين: أربعة أو خمسة لاعبين ليتاح لكل منهم تذوق الزبادي.

قواعد اللعبة: ضع أكواب الزبادي على الطاولة واسكب نصف ملعقة سكر في الأول، وملعقة في الكوب الثاني، وملعقة ونصف في الثالث، وملعقتين في الرابع، وثلاث ملاعق في الخامسة، ثم ضع علامات تميز كل كوب عن الآخر بواسطة قلم "ملون" تسهيلاً لإيجاد الترتيب المتدرج، ثم بعثر هذا الترتيب بالطبع قبل إدخاله إلى الغرفة.

على الأطفال تذوق الأكواب كوب كوب، وعلى كل طفل تدوين الترتيب بدءاً من الأقل حلاوة وحتى الأكثر حلاوة "سكر زيادة" ثم طابق تصنيف كل طفل مع التصنيف الأول .








الفائز هو من اقتربت قائمته من القائمة الأساسية التي قمت أنت بترتيبه.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة** : لابد ألا يتجاوز الزمن الخاص بهذه اللعبة بكل مراحلها النصف ساعة.

☺☺☺

## القراءة بطريقة برايل

**التحضير للعبة:** مجموعة أوراق، دبوس أو أبرة خياطة كبيرة نوعاً.

**الهدف من اللعبة:** تتيح هذه اللعبة الفرصة للأطفال لتدريب حاسة اللمس وذلك بقراءة الكلمات دون النظر إليه، وذلك عن طريق اللمس بأطراف أصابعهم بنفس فكرة "طريقة برايل للقراءة" والخاصة بمن فقدوا نعمة البصر، وذلك أيضاً مما سينمي لدى الطفل شعور بالتعاطف مع من يعانون من كارثة العمى.

**عدد اللاعبين:** من 10 إلى 12 لاعبا.

**قواعد اللعبة:** على الأطفال أن يشكلوا دائرة ويقف أحدهم في وسط الدائرة وهو معصب العينين .. بعد قليل سيتلقى هذا الطفل من زملائه رسالة منقطة، وهي رسالة ينقطها الأطفال بواسطة الدبوس أو الإبرة في الورقة، على الطفل تنفيذ الأمر المعطى له من زملائه على الورقة المنقطة.

**مثال:** "اذهب لإحضار عمر"، "اسحب شادي إلى كريم"، "سلم رسالتك إلى محرم".

المطلوب من الطفل المعصوب العينين التعرف إلى زملائه بواسطة اللمس أيضاً، والتعرف على ملامح وجوههم وإلى شكل ملابسهم والكشف عن شخصياتهم من خلال قصة شعرهم... حين يجد اللاعب الطفل المشار إليه في الرسالة يخلي مكانه له فيسلمه قائد اللعب رسالة أخرى.

**الزمن اللازم للعبة:** لابد ألا تتجاوز مدة اللعبة لكل لاعب الأربع دقائق؛ لأن تعصيب العين كما أشرنا من قبل لمدة تتجاوز هذه المدة يكون مؤلماً للعين.

☺☺☺

## لعبة البقع

**التحضير للعبة:** قماش رقيق شيئاً ما، على أن يكون قابل للامتصاص "قطن" حتى يتيح للبقع البقاء على السطح أطول مدة ممكنة.

مواد تسبب بقعاً: بطاطا مهروسة، مايونيز، مربى، شمع من شأن هذه المواد أن تحدث بقعاً مختلفة الكثافة.

الهدف من اللعبة: الكشف عن كثافة الأشياء المختلفة بواسطة اللمس، فهو في الواقع تدريب ممتاز لحاسة اللمس عند الطفل.

عدد اللاعبين: من2 إلى 3 لاعبين لكل دورة تبقيع.

قواعد اللعبة: وزع بقع المواد المختلفة على القماش في الوقت الذي يكون فيه ثلاثة لاعبين خارج الغرفة، بعد ذلك ادخل كل طفل منهم معصوب العينين وأوصله إلى الطاولة ليحاول الكشف عن هوية البقع بواسطة أطراف أصابعه..

أعمد إلى مطابقة الأجوبة المكتوبة مع الواقع.

الفائز هو من يجمع أكبر عدد من الأجوبة الصحيحة.

بما أن قطعة القماش قد تشربت البقع بعد مرور اللاعبين الثلاثة، لابد من تغيير قطعة القماش والبقع واللاعبين قبل معاودة الكرة.

الزمن اللازم للعبة: لابد ألا تتجاوز المدة عن أربع دقائق لكل لاعب.

## أصنع لي طبق

التحضير: مقص ورقة كرفت "ورق أسمر" لكل طفل، طبق عادي، طبق صغير، كتاب، بطاقة بريدية، أشياء ذات أحجام صغيرة.

الهدف من اللعبة: اكتساب الطفل لمهارة التعرف على الأشياء بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: بالعدد التي تسمح به سعة الغرفة الخاصة باللعب.

قواعد اللعبة: يعطى الأطفال الأشياء التي تم تحضيرها، ويطلب منهم أن يقصوا من الورق بالأشياء المعطاة لهم، تقارن قطع الورق بالأشياء، ويكون الرابح هو اللاعب الذي قطع الورق عنده أقرب إلى حجم الأشياء.

الزمن اللازم للعبة: 30 دقيقة كحد أقصى حتى لا يشعر الأطفال بالإرهاق.

☺☺☺

## لعبة الحروف والأشياء

عدد اللاعبين: 10 كحد أقصى.

قواعد اللعبة: تعرض على الطفل الأحرف الأبجدية على التوالي باستثناء الأحرف الصعبة منها "مثل ص، ض، ظ، ط،.."









يطلب من الطفل البحث عن شيء في الغرفة يبدأ بالحرف المعروض وتسميته بصوت عال، يكتب قائد اللعبة مقابل اسم كل طفل في لائحة الأسماء عدد إجابات كل منهم، يكرر عرض الأبجدية مراراً إلى أن تصل اللعبة إلى نهايتها عند حرف "لا" تعني وجود لشيء مقابل له في الغرفة.

الهدف من اللعبة: قوة الملاحظة وتنمية القدرة البصرية لدى الطفل.

مدة اللعبة: نظراً لهدوء هذه اللعبة يترك لقائد اللعبة تقدير الزمن المطلوب.

☺☺☺

## أرى ... لا أرى

التحضير للعبة: قائمة بأشياء بعضها موجودة فعلاً في الغرفة، مرئياً أم غير مرئي، وبعضها لا يمكن أن نجده فيها منطقياً.

الهدف من اللعبة: تمرين قدرات الطفل البصرية وقدرته على الملاحظة والاستنتاج.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة أطفال.

قواعد اللعبة: اعرض أسماء الأشياء الواردة على القائمة أسماً أسماً، وعلى الطفل الذي يرى شيئاً أو يعتقد أنه يعرف أين مكانه في الغرفة يرفع إصبعه فيسأله قائد اللعبة، وإذا اكتشف الشيء فعلاً يسجل له خمس نقاط، وإذا أخطأ تسحب منه نقطة واحدة، ويسأل قائد اللعبة عندئذ الطفل الثاني الذي رفع إصبعه فإذا كان الجواب صحيحاً تسجل له أربع نقاط، وإذا أخطأ تسحب منه نقطتان...الخ.

إذا لم يكن الشيء في الغرفة وعرف الأولاد ذلك يجب أن يمتنعوا عن رفع الأصابع.

الزمن اللازم لهذه اللعبة:15 دقيقة تقريباً.

☺☺☺

## ألوان .. ألوان

التحضير للعبة: قلم وورقة لكل طفل.

الهدف من اللعبة: تنمية القدرة البصرية للطفل، وكذلك قوة الملاحظة.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ثمانية لاعبين، وهذا بالطبع يتوقف على سعة الغرفة التي ستجرى فيها مجريات اللعبة.

قواعد اللعبة: يرسم الطفل ثلاثة أعمدة على الورقة، يكتب في أعلى العمود الأول أبيض، وفي أعلى الثاني أزرق، وفي أعلى الثالث أحمر، يطلب منه أن يكتب داخل كل عمود خمسة أسماء لأشياء موجودة في الغرفة على أن يكون لونها من لون عنوان الخانة التي وضعها فيها....

يعطى اللاعبونُ ثلاث دقائق لكتابة هذه اللوائح، وعلى أحد اللاعبين قراءة لائحته على الآخرين، فإن تكررت الأشياء ذاتها على لائحتهم عليهم جميعاً بمن فيهم القارئ شطبها، وبعد الانتهاء من هذه القراءة يقوم اللاعبون ممن بقيت على لوائحهم أسماء لم تشطب بمقارنة لوائحهم ليتم شطب الكلمات المشتركة في مختلف اللوائح، وفي النهاية تحسب نقطة لكل كلمة باقية في المسابقة، يتم عندئذ تغيير الألوان، مثلاً "أصفر...بني...رمادي.... ثم يعاد إطلاق اللعبة والرابح هو اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من النقاط.

الزمن اللازم لهذه اللعبة: خمس أو ست جولات، مدة كل جولة منها ثلاثة دقائق.

☺☺☺

## ابدأ من جديد

التحضير للعبة: قص رسوماً بسيطة والصقها على خمس عشرة ورقة، ثم رقم كل ورقة على ظهرها، ورقة كرافت كبيرة "ورق أسمر تصنع منه المغلفات" ودبابيس بيناز "مسامير مثبتة".

الهدف من اللعبة: إنماء القدرة لدى الطفل على الملاحظة.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: تثبيت بواسطة دبابيس البيناز الرسوم وفقاً لتسلسل الأرقام من 1 إلى 15 على الورقة، بعد ذلك أترك الأولاد يحدقون إلى توزيع الرسوم لمدة دقيقتين، ثم غير توزيع الأوراق بعدما يدير الأولاد ظهورهم للرسوم.

على كل طفل إعادة الترقيم على وجه ورقة الرسمة حسب الترتيب الأول كما يتذكره، وليستخدم كل طفل قلماً بلون مغاير تسهيلاً للتحقق من الهوية، قارن فيما



بعد الترقيم الذي وضعه كل طفل بالترقيم الموجود عل ظهر الأوراق، أما الفائز فسيكون الطفل الذي كان ترقيمه أقرب ما يكون من الترقيم الأساسي.

الزمن اللازم للعبة: مدة اللعبة نفسها مع مقارنة النتائج ربع ساعة.

☺☺☺

## الكلمة السحرية

التحضير للعبة : طاولة، عشرون شيئاً صغيراً.

الهدف من اللعبة: قوة الملاحظة لدى الأطفال.

عدد اللاعبين: من واحد وحتى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: فليحدق الأطفال باهتمام إلى الأشياء الموضوعة على الطاولة لمدة دقيقة أو دقيقتين، ثم فليديروا ظهورهم وليلفظوا العبارة السحرية "هابرا كاد برا" . في أثناء لفظ الجملة السحرية يسحب شيء من الأشياء الموجودة على الطاولة، وعندئذ عليهم اكتشاف الشيء المختفي.

الطفل الذي يجيب أولاً الإجابة الصحيحة يكون الرابح، بعد ذلك يعاد الشيء إلى مكانه وتكرر العملية من أربع أو خمس مرات.

☺☺☺

## المتر

التحضير للعبة: أسطر خطا على الأرض باللصق إذا كنت داخل غرفة وبالطبشور أو الدهان إذا كنت في الخارج، ثم أحضر عدة أشياء مختلفة عن بعضها البعض ومتر "مازورة" وورقة ملونة طولها متر أيضاً.

الهدف من اللعبة: تمكين الطفل من اكتساب المهارات.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى خمسة لاعبين ليتمكنوا من الوقوف على طول الخط.

قواعد اللعبة: ضع الأشياء على مسافات مختلفة من الخط المرسوم على الأرض، ثم قص من الورقة الملونة شريطاً طوله متر وعرضه 5سم وضع هذا الشريط موازياً للخط المرسوم على الأرض، بعد ذلك اسأل عن المسافة بين الأشياء والخط المرسوم على الأرض.







مثال: هل السلة على بعد 1.50 متر أو مترين من الخط؟ يعتمد الطفل في تقدير المسافة على البصر لأن من غير المسموح أن يلمس شيئاً، وعندما يجيب تقاس المسافة بواسطة المازورة .

كل جواب صحيح يمنح صاحبه نقطة واحدة أما الرابح فهو الطفل الذي يجمع أكبر عدد من النقاط.

الزمن اللازم للعبة : من 15 إلى 20 دقيقة.

☺☺☺

## الصوت العالي والصوت المنخفض

التحضير للعبة: لفة شريط لاصق ملون.

الهدف من اللعبة: تنوع الصوت والتمييز بين المرتفع منه والمنخفض.

عدد اللاعبين: يلعب الأطفال في هذه اللعبة، زوجين، زوجين، لذا لابد من عدد مزدوج "من8 إلى 10" لاعباً.

قواعد اللعبة: فليقف الزوجان الأولان، اعصب عيني أحدهما بواسطة منديل أسود، يحاول اللاعب "غير معصوب العينين" توجيه زميله "المعصوب العينين" بواسطة صوته نحو دائرة مرسومة بواسطة الشريط اللاصق في إحدى زوايا الغرفة، كلما ابتعد معصوب العينين عن الهدف، ارتفع صوت زميله الذي يقوم بإرشاده، وكلما اقترب من هدفه اخفض اللاعب المرشد صوته.

الزمن اللازم للعبة: دقيقتان لكل زوج تجنباً لإرهاق الأطفال.

☺☺☺

## كيلو ريش... وكيلو رصاص

التحضير للعبة: أشياء مختلفة من المنزل، على أن تكون الأشياء مختلفة الطول والحجم والوزن "طبق، فوط، علبة كبريت، بيضة، برتقالة، بكرة خيط، دمية، كسارة بندق....الخ" وميزان مطبخ.

الهدف من اللعبة: وزن شيء ما كطريقة من طرق الاحاطه به والتعرف على خصائصه، وهذه اللعبة تعتمد على المقارنة، فعلى الطفل عندما يمرر إليه الشيء الشروع باكتشاف وزنه عبر تقدير ذلك بواسطة يده.










عدد اللاعبين: من 2 إلى 4 لاعبين تلافياً لتكرار استخدام نفس الشيء مما قد يربك اللعب.

قواعد اللعبة: ضع الأشياء على الطاولة بجانب ميزان المطبخ ثم قم بوزن شيء ما وأعلن وزنه للأطفال ثم اطلب منهم إيجاد شيء آخر له نفس الوزن، والفائز هو الطفل الذي يجد شيئاً زنته أقرب ما تكون إلى زنة الشيء الأول.

الزمن اللازم للعبة: نصف ساعة كحد أقصى كي لا يتسبب العب بالإرهاق.

☺☺☺

## النحل

الهدف من اللعبة: تدريب أذن الطفل على الكثافة الصوتية.

عدد اللاعبين: من 10 إلى 12 لاعب.

قواعد اللعبة: أخرج أحد الأطفال من الغرفة وليختر الباقون أحد الأشياء في الغرفة، كرسي، مزهرية، أو التليفون.. عندما يعود الطفل يبدأ في الكشف عن الشيء المقصود من خلال طنين النحلة يدندن الأطفال وهم جالسون في زاوية الغرفة" ززز، ززز" بصوت يتصاعد ارتفاعه كلما اقترب اللاعب من الهدف، وينخفض كلما ابتعد حتى يصل إلى حد الهمهمة.

الزمن اللازم للعبة: المدة المقررة لابد ألا تزيد عن أربع دقائق لكل لاعب تجنباً للإرهاق.

☺☺☺

## الجرس الضائع

التحضير للعبة: جرس صغير، كاسيت.

الهدف من اللعبة: إثارة انتباه الأطفال تجاه المثيرات من النوع الصوتي.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن 5 أطفال، لأنه من شأن العدد الكبير أن يحول اللعب إلى فوضى.

قواعد اللعبة: دق جرساً صغيراً أمام الأطفال، لكي "يحفظوا" رنينه جيداً، ثم مرر شريط تسجيل حضرته سابقاً يتضمن تسجيلاً لمقاطع صوتيه مثل: ضجيج مطبخ، تليفزيون، أصوات أطفال يلعبون، مكنسة كهربائية، خلاط، وعليك أن








تكون قد أضفت رنين الجرس إلى بعض المقاطع الصوتية ليكون على الأطفال رصد هذا الرنين من خلال هذه التركيبات الصوتية.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** يجب ألا تزيد مدة التسجيل عشر دقائق منعاً للإرهاق الناتج عن التوتر الناجم للسمع الطويل علاوة على التركيز.

☺☺☺

## حارس الكنز

**التحضير للعبة:** منديل عنق، وعلبة حذاء كرتونية محاطة بعقدة كبيرة.

**الهدف من اللعبة:** تدريب على حركات الجسم وكذلك يعد تدريباً سمعياً جيداً للطفل الذي سيقوم بدور الحارس.

**عدد اللاعبين:** من 8 إلى 10 لاعباً.

**قواعد اللعبة:** شكل من الأطفال دائرة قطرها متران تقريباً، ثم اختر طفلاً يجلس متربعاً في وسط الدائرة "وهو حارس الكنز" وليجلس الأطفال الآخرين أيضا، بعد ذلك ضع أمام الطفل علبة الحذاء على أن تكون بعيدة عنه مسافة 30 سم ثم عصب عيني الطفل حارس الكنز وعين طفل آخر بواسطة إشارة للقيام بدور السارق ومحاولة الاستيلاء على الكنز من دون إحداث أي ضجيج، فإن رصد الحارس أية ضجة عليه الإشارة بإصبعه بالاتجاه الذي يبدو له صحيحاً وأن يصرخ "سارق" إذا كشف عن السارق فعلاً، يعود إلى مكانه ويعين سارق آخر وإن بلغ السارق الكنز يحتفظ به ويحل الحارس محله.



**الزمن اللازم للعبة:** تدور اللعبة بهدوء وتركيز لذا لا ضرورة لتحديد المدة.












# الفصل الثالث

## من عمر 11 إلى 14 سنة

عندما يبلغ الطفل الحادية عشر من عمره يبدأ في إدراك أهميته، أي أنه يشعر بأهمية نفسه وهو يتنقل من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الإعدادية، فهو ماض قدماً إلي عالم الكبار، وفي هذه المرحلة تكون مهمة تصميم ألعاب تناسب هذه المرحلة عملية صعبة ومركبة.

ولكننا حرصنا في هذا الجزء على أن نأتي بألعاب لها أهداف تربوية ومعلوماتية، بحيث تساعد طفل هذه المرحلة على عملية التعلم والتحصيل وذلك من خلال تشكيل أسلوب جذاب لكي يكون مساعداً له في الأعمال المدرسية، وكذلك اختبار معلوماته.

كما أن هذه الألعاب تتيح للمشرفين على الطفل في هذه المرحلة أن يكتشفوا الثغرات التي قد تكون في أسلوب حصوله على المعلومة، كما أنها تتيح للمربين أن يتعرفوا على مدى استعداد الطفل للتحصيل والاستيعاب.

ويجب على هذه الألعاب ألا تفتقد للطابع المسلي والجذاب، حتى لا يترسخ في ذهن الطفل أنه عرضه دائماً للاختبار.

ولذلك لابد من أجل خلق عوامل إثارة أن نعتمد على أساليب مثل "السحب بالقرعة، قياس أوقات بالتفكير، طرد بعض اللاعبين، تقديم الأدلة والبراهين".

كلها وسائل تنمي حيوية الأطفال وقدرتهم على المنافسة فضلاً عن أن هذه الأساليب تجذب انتباه الأطفال.











## البساط السحري

التحضير للعبة: فوطة كبيرة أو قطعة قماش" البساط".

الهدف من اللعبة: الهدف من هذه اللعبة هو إعطاء الفرصة لجميع الأطفال لكي يتعرفوا إلى بعضهم البعض.

قواعد اللعبة: اطلب من الأطفال تشكيل حلقة "دائرة"، ثم أخرج أحد الأطفال من الحلقة وسلمه البساط، ثم أصدر أمرا لكي تتحرك الحلقة على إيقاع الموسيقى أو إيقاع الطبلة، على حامل البساط اختيار طفل وفرش البساط أمامه، يجلس الطفلان القرفصاء على البساط متقابلين "الانتباه إلى التوازن لاسيما توازن الطفل الخارج لتوه من الحلقة" على الطفل الذي وقع عليه الاختيار أن يعين طفلا آخر في الحلقة بواسطة البساط، حتى دخول كافة الأطفال الذين يشكلون الحلقة.

☺☺☺

## الكراسي

التحضير للعبة: كراسي على عدد الأطفال علي أن ننقص منها كرسي واحد.

فائدة اللعبة: لعبة تضفي على الحفلات جواً من المرح والصخب والحيوية.

قواعد اللعبة: اطلب من الأطفال تشكيل دائرة حول الكراسي حين تدار الموسيقى "أو الإيقاع" .

على الأطفال الدوران حول الكراسي، وعندما تتوقف الموسيقى فجأة على كل طفل أن يجلس علي كرسي، وينسحب الطفل الذي يفشل في الجلوس من اللعبة ويسحب كرسي آخر...وتعود اللعبة ثانية وتتوقف الموسيقى ويخرج قليل الحظ بالطبع ويسحب كرسي آخر ...... وهكذا حتى لا يتبقى سوى طفلين وكرسي واحد ...والطفل الرابح هو الذي ينجح في الجلوس على الكرسي أولاً.

☺☺☺

## البالونات الطائشة

التحضير للعبة: بالون لكل طفل وخيط.

الهدف من اللعبة: إضافة المرح والسرور على الحفلة.









**قواعد اللعبة:** انفخ البالون واربط واحداً في قدم كل طفل يحاول كل طفل تفجير بالون جاره بالضغط عليه بقدمه والفوز لمن يحتفظ ببالونه.

## الحذاء المجهول

**التحضير للعبة:** حوافظ بلاستيكية كالتي تستخدم لجمع النفايات.

**الهدف من اللعبة:** إتاحة الفرصة للأطفال لكي يتعارفوا بشكل أفضل.

**قواعد اللعبة:** قسم الأطفال إلى قسمين ثم اطلب من الفريق الأول وضع أحدي حذائهم في الحافظة، ثم يحذو حذوه الفريق الثاني فيضع كل طفل حذائه في حافظة أخري .

بعد ذلك تسحب أحدي الأحذية من كل حافظة، يتم تشكيل زوج من صاحبي الأحذية ثم تسحب أخري من كل حافظة ثانية ونشكل زوج آخر...... الخ.

## تمثيل التاريخ

**التحضير للعبة:** اختيار النص المطلوب تمثيله بالإشارات من أحداث تاريخية بارزة، والأفضل أن تكون ضمن المنهج الدراسي للأطفال.

**الهدف من اللعبة:** تجسيد وقائع التاريخ، والاستفادة من العبر بالإضافة إلى تثبيت المعلومة التاريخية من خلال هذه اللعبة المسلية.

**عدد اللاعبين:** غير محدود، بشرط أن يقبل بمشاركين متفرجين فقط.

**قواعد اللعبة:** ثلاثة على أربعة أطفال يسحبون بالقرعة أحد المواضيع التاريخية، منحهم ثلاث دقائق لتحضير إيماءتهم بعد إعطائهم كل المعلومات المكملة، قيامهم بالتمثيل على مرأى من الآخرين الذي يتوجب عليهم أن يفكروا في أي عصر وقعت فيه هذه الموقعة.

**مدة اللعبة:** بما أن اللعبة تتيح للجميع المشاركة، يعود للأطفال القرار في شأن متابعة اللعبة أو التوقف عنها.



## مكتب التلغراف

**التحضير للعبة:** قاموس، ورقة وقلم لكل طفل.

**الهدف من اللعبة:** هذه اللعبة تعمل على إثراء مفردات الطفل اللغوية، إضافة إلى كونها لعبة مثيرة.

**قواعد اللعبة:** افتح القاموس عشوائياً واختر كلمة من أربعة إلى ستة أحرف، اطلب إلى الأولاد أن يعدوا نص برقية في دقيقتين مستخدمين أحرف الكلمة.. إن إتمام الأمر في شكل عشوائي أمر صعب بعض الشيء، أما وفقا لترتيب تشكيل الكلمة فالأمر أصعب.

**مثال:**

أ- أمنية: نبيه تعال.أمك مريضة يائسة.

ب- أتم: "مؤلفة من أ- ت- م+م=مُ" تعال أمك مريضة متألمة.

ت- بحسب ترتيب الأحرف : أحمد تعال مرتبا متأنقا.

**مدة اللعبة:** قد يتطلب التفكير دقيقتين وقراءة البرقيات بين ثلاث أو خمس دقائق تبعاً لعدد اللاعبين، تكرر اللعبة بلا ملل خمس أو ست مرات.

## تحوير الأشياء

**التحضير للعبة:** عدة أشياء مألوفة ومعتادة.

**الهدف من اللعبة:** إلزام الأطفال بأعمال تنشط خيالهم لإخراج الأشياء من إطارها المألوف والمعتاد.

**عدد اللاعبين:** 10 كحد أقصى.

**قواعد اللعبة:** أعرض الأشياء الواحد تلو الآخر على الأطفال ثم اطلب من كل طفل أن يقدم تعريفاً جديداً ومبتكراً بشكل كلي عن الشيء المعروض عليه بحيث يعطي تعريفا غريباً ومختلفاً عن الاستعمال المعتاد للشيء.

**مثال:** يمكن أن تكون عصا المقشة ظهر جواد، وممكن أن يكون الطبق الذي يأكل فيه هو "طبق استقبال القنوات " الدش" "، ..

**الزمن اللازم للعبة:** 15 دقيقة مدة كافية لهذه اللعبة..



## المهنة المجهولة

**الهدف من اللعبة:** لعبة مسلية تتطلب انتباها كبيراً من الأطفال لاحترام الإشارة الأولى حتى لا يضللوا زملائهم.

**عدد اللاعبين:** حوالي 15 لاعباً.

**قواعد اللعبة:** يخرج خمسة أو ستة لاعبين من الغرفة، في خلال تغيب الرفاق عن الغرفة يختار الآخرون اسم مهنة ثم ينتدبون واحداً منهم ليقوم بالإيماء حتى تفهم ما هي المهنة، بعد ذلك يدخل أحد اللاعبين فيومئ له اللاعب المنتدب وبعد الانتهاء يدخل اللاعب الثاني فيومئ له زميله الأول بما يعتقد أنه فهمه، ويقوم اللاعب الثاني بنفس المهمة أمام اللاعب الثالث...وعلى آخر لاعب إعطاء اسم المهنة المختارة.

في حال الفشل في معرفة اسم المهنة يطلب من الرابع ثم الثالث ثم الثاني..الخ.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** لا ينبغي إطالة إيماء كل لاعب أكثر من دقيقة واحدة ومدة اللعبة بكاملها هي عشر دقائق، قد تتكرر خمس أو ست مرات قبل الإرهاق.

☺☺☺

## الفرصة السانحة

**التحضير للعبة:** كرة

**الهدف من اللعبة:** تحتوي هذه اللعبة على فائدة مزدوجة حيث أنها تشتمل على نشاط عقلي وبدني في آن واحد، وكذلك تثري المخزون اللغوي لدى الأطفال.

**عدد اللاعبين:** غير محدد.

**قواعد اللعبة:** اجلس الأطفال على شكل حلقة، وارم الكرة لأحد المشاركين ثم أعلن عن مقطع لفظي.

**مثال:** أخ، اللاعب الثاني يرمي الكرة ويقول:أخت، الثالث يرمي و يتابع: اختبا، والرابع يقول:اختبار، والخامس يضيف:اختباري، وعندما تتم الكلمة فعلى السادس البدء بكلمة جديدة.








يمسك قائد اللعبة بدفتره ويسجل نقطة لكل مقطع لفظي" اختباري: اخ/ ت/ با/ ري/ ي. وبالتالي يصل مجموع النقاط عند اللاعب الخامس إلى خمس نقـــاط". والطفل الفائز في آخر اللعبة هو الذي يجمع أكبر عدد من النقاط.

الزمن اللازم للعبة: يعود تقدير زمن هذه اللعبة إلى القائد، مع ملاحظـــة أن هـــذه اللعبة لا تسبب إرهاق اللاعبين.

☺☺☺

## ماذا في السلة؟

الهدف من اللعبة: هي لعبة مسلية للترفيه وفي نفس الوقت هادئة، وتمكن الطفل من زيادة مفرداته اللغوية، وتمارس أينما كان الطفـــل وبشـــكل خـــاص أثنـــاء الرحلات.

عدد اللاعبين: لإعطاء الفرصة لكل لاعب كي يكرر المشاركة يفضل ألا يزيد العدد عن العشرة.

قواعد اللعبة: يعلن قائد اللعب : "ماذا في سلتي ينتهي براء قبلها ألف ممدوده؟" المطلوب أن يكون للكلمات قافية واحدة مثلاً "منار، فنار، حمـــار، صرصـــار، مزمار، قطار، مطار،...حين ينتهي مخزون الكلمات التي تنتهي بالمقطع الـــذي عينه قائد اللعب لدى الأطفال، يكون الفائز هو الطفل الذي نطق بآخر كلمة بهـــا المقطع "ار"، ويطرح القائد مقطعا آخر.

الزمن اللازم لهذه اللعبة: يرجع تقديره للقائد.

☺☺☺

## اللعب بالكلمات

الهدف من اللعبة: هي لعبة مسلية يمكن ممارستها في أي مكان وخاصة أثنـــاء الرحلات الطويلة.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: يقترح أول لاعب كلمة، يأتي الثاني بكلمة تبدأ بـــالحرف الـــذي انتهت به كلمة الأول....وهكذا.

مثال: "عيدان: نول، لون، نوع، عود، درع وهكذا.

الزمن اللازم للعبة: يترك لقائد اللعبة أن ينهيها.









## أزواج مشهورون

**التحضير للعبة**: أكتب أسماء أزواج مشهورون، كل اسم على حده على أوراق، ثم اطوي هذه الأوراق طيتين وضعها في إناء.

**مثال**: الشمس والقمر، السحاب والمطر، قيس وليلى، الأرض والسماء...الخ

**الهدف من اللعبة**: تشكيل أزواج من الأطفال عن طريق اختلاطهم وجعلهم يعبرون بالإشارات عن شخصيات وانطباعات.

**قواعد اللعبة**: افرز الأوراق بأن تضع اسماً من كل زوج في وعاء مختلف، فلتبدأ الفتيات السحب أولاً من احد الوعائين، ثم فليسحب الفتيان من الوعاء الآخر، على الفتيات تمثيل الحركات الشخصية أو الحيوان أو الشيء المحدد بالقرعة يتبعهن في ذلك الصبية.

الطفل الذي يتعرف إلى قرينه يجتمع معه ليكونوا زوج، ويمكن البدء في لعبة جديدة انطلاقا من هذه الوضعية.

☺☺☺

## التماثيل

**التحضير للعبة**: تبدأ الموسيقى، فيبدأ الأطفال في الإتيان بحركات إيقاعية ويفضل أن يكون الأطفال أزواجاً، ثم أوقف الموسيقى وحينئذ على الأزواج التوقف عن الحركة، فإن تحرك أحد الأطفال حركة زائدة يخرج من اللعبة، ثم أعد تشغيل الموسيقى من جديد ليعودوا إلى الرقص ثم أوقفها ثم شغلها..وهكذا، والزوج الرابح هو الزوج المتبقي في الحلبة.

☺☺☺

## الحبل الناطق

**التحضير للعبة**: قائمة بالأشياء ذات الأشكال البسيطة: وعاء، فنجان، مكنسة، بيت، شوكة، ملعقة، سيارة..وحبل طوله متران.

**الهدف من اللعبة** : إثراء خيال الأطفال.

**عدد اللاعبين**: غير محدد.

**قواعد اللعبة**: يجلس الأطفال متقاربين على شكل دائرة، واختر أحدهم وسلمه الحبل واهمس باسم الشيء في أذنه، ثم اطلب إليه تشكيل هذا الشيء على










الأرض أمام رفاقه بواسطة الحبل، وما إن يكتشف أحد المشاهدين الشيء المقصود حتى يهتف معلناً عنه، فإن كان جوابه صحيحاً استلم الحبل وشكل به شيئاً آخر عين له.

**الزمن اللازم للعبة:** بما أن هذه اللعبة لا تتيح إنجاز أشكال صعبة، فلا بد من التوقف إلى أن تنضب مخيلة قائد اللعبة ويعجز عن اقتراح أشكال بسيطة.

## الكرة الشقية

**التحضير للعبة:** ارسم بالطباشير على أرض صلبة خطين متوازيين ما بين كل منهما والآخر ما بين ستة أمتار إلى ثمانية أمتار، أشرطة ورقية ملونة حمراء وزرقاء وكرة.

**الهدف من اللعبة:** تنمية رد الفعل الانعكاسي.

**عدد اللاعبين:** ستة عشر لاعباً على الأكثر وليكن العدد مزدوجاً لتوزيع الأطفال إلى فريقين متساويين.

**قواعد اللعبة:** قسم اللاعبين إلى فريقين وعين رئيساً لكل فريق، ميز كل فريق بإعطاء أحدهما شريط ورقي ازرق والآخر شريط أحمر، بعد ذلك اقذف الكرة فيما بين رئيسي الفريقين إيذانا ببدء اللعب .

على اللاعبين توجيه الكرة باتجاه خط مرمى الخصم مرتين بالأكف، ومن أجل الاستحواذ على الكرة على اللاعبين الخصوم وعلى أعضاء نفس الفريق أن يضعوا أيديهم بين يدي اللاعب والكرة، وإن ضبط طفل وهو يدفع بآخر أو يضربه، فعقابه هو الطرد من المباراة، والفوز من نصيب الفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف.

**الزمن اللازم للعبة:** تنقسم المباراة إلى شوطين مقدار كل شوط من الشوطين 15 دقيقة وبينهما استراحة قصيرة.





## كرة السلة

التحضير للعبة: كرة ودلوان كبيران.

الهدف من اللعبة: تدريب الأطفال على كرة السلة، وهو في نفس الوقت تدريب بدني مفيد.

عدد اللاعبين: لابد أن يكون العدد مزدوجٍ على ألا يتعدى العدد الستة عشر.

قواعد اللعبة: ارسم بالطبشور مستطيلا قياسه "3متر × 5متر" وضع دلواً في كل طرف ثم قسم الأطفال إلى فريقين على أن تعطي كل فريق علامة فارقة"أ طفال مع منديل أو بدون، مع عصابة رأس أو بدون.." سيحاول أطفال كل فريق إسقاط الكرة في دلو الخصم كلما سنحت لهم الفرصة، يبدأ قائد اللعب برمي الكرة إلى الأعلى بين رئيسي الفريقين، اللعبة لعبة تمرير الكرة لذا يجب عدم لمس الكرة بالقدم أو بالرأس أو بالصدر، وإنما باليدين فقط.

ولا يجوز للاعب الذي يمسك بالكرة أن يخطو أكثر من ثلاث خطوات من غير تمريرها إلى لاعب آخر أو أن يبقى في مكانه أكثر من ثلاثين ثانية.

الزمن اللازم للعبة: تدور اللعبة على مرحلتين متساويتين مدة كل مرحلة 15 دقيقة تفصل بينهما راحة لمدة خمس دقائق وذلك لكي يتسنى للأطفال أن يستردوا نشاطهم.

☺☺☺

## مهارة البراغيث

التحضير للعبة: ارسم خط للانطلاق على الأرض وخط للوصول يكون على بعد خمسة أمتار على الأقل عن خط الانطلاق، ثم اكتب عناوين على قصاصات الورق: زهور، أسماء علم، مدن، أنهار، حيوانات، ثم أطوي الأوراق مرتين حجباً للأسماء وضعها في سلة وليكن معك ساعة رملية وقاموس.

الهدف من اللعبة : اختبار جسدي وإثراء للأطفال في ناحية المعلومات في وقت واحد.

عدد اللاعبين: يقسم عدد اللاعبين إلى ثلاث أو أربع فرق ويجب ألا يزيد العدد الإجمالي عن أربعة وعشرين طفلاً.



قواعد اللعبة: وزع الأطفال إلى ثلاث أو أربع فرق وليصطفوا خلف خط الانطلاق ويد كل طفل موضوعتان على خاصرتي الآخر الواقف أمامه، يسحب أول طفل في الفريق الأول ورقة: على الأطفال ذكر خمسة أسماء ضمن العناوين المنتقاة خلال ثلاث دقائق، وهذه الأسماء تبدأ بحرف يؤخذ كيفما اتفق من القاموس.

وعندما يجدوا الأسماء الخمسة يقوم أطفال الفريق بخمس قفزات تقربهم من خط الوصول وينتقل الطفل الأول إلى الموقع الأخير من الصف، وإن لم يجدوا سوى اسم أو أسمين أو ثلاثة أو أربعة أسماء فلن يقوموا بخمس قفزات بل بقفزة أو قفزتين أو ثلاث قفزات أو أربع، فذلك يعتمد على عدد الكلمات التي وجدوها، بعدئذ ينتقل قائد اللعب إلى الفريق التالي..الفوز للفريق الذي يجتاز خط الوصول أولاً.

الزمن اللازم للعبة: بما أن مجريات اللعبة طويلة فيفضل عدم تجديدها.

☺☺☺

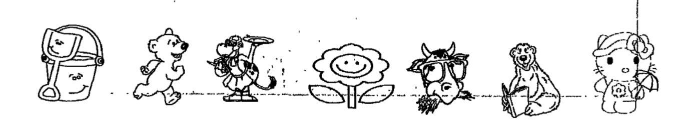
## الحربة البشرية

التحضير للعبة: ارسم على الأرض بواسطة الطبشور ثلاث دوائر متداخلة، الأولى قطرها خمسة سنتيمتر والثانية ستون سنتيمتر والثالثة متر واحد، ومنديل عنق وقطعة حبل.

الهدف من اللعبة: تمكن الأطفال من اكتساب مهارة تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: فليكن العدد مزدوج لكي توزع الأطفال زوجين زوجين على ألا يتجاوز العدد الإجمالي عشرين لاعب.

قواعد اللعبة: في كل زوج عصب عيني أحد الزوجين واطلب من الآخر القيام بدور المرشد، ضع الحبل على الأرض وليقف الطفل "المعصوب العينين" أو "الحربة" خلفه ثم امنح الشريك المرشد بضع دقائق ليتمكن من دراسة المسافة كي يوجه زميله بصورة جيدة، ولكنه لا يستطيع إعطاءه أكثر من ثلاثة أوامر لبلوغ دائرة الوسط المقدرة نقاطها بعشر نقاط، والدائرة التي تليها بخمس نقاط، والدائرة الكبيرة بنقطة واحدة.



الزمن اللازم لهذه اللعبة: يتطلب كل اختبار دقيقتين لكل لاعب، وتتوقف مدة اللعب على عدد الأزواج.

☺☺☺

## أعط العيش لخبازه

التحضير للعبة: قصاصات ورقية مربعة مكتوب عليها أسماء مهن والأدوات التي تستخدم فيها هذه الأدوات.

مثال: "فلاح، جزار، رسام، طبيب، ممرضة".

" فأس، ساطور، ريشة رسم، سماعة قلب، حقنة".

قواعد اللعبة : فليسحب كل طفل ورقة صغيرة، وليقف الأطفال الذين سحبوا أسماء مهن في إحدى زوايا الغرفة، والذين سحبوا أسماء الأدوات في الزاوية المقابلة، ثم فليقم كل واحد من "أصحاب المهن" بأداء حركات إيمائية تدل على مهنته، ما أن يعرف الطفل الذي يحمل ورقة الأداة صاحب المهنة من خلال الإشارات التي قام بها شريكه حتى ينضم إليه.

بالإمكان تحديد الوقت لضبط الحركات، أما الرابح فهم اللاعبين الذين تعرفوا إلى بعضهم البعض بصورة أسرع.

الزمن اللازم لهذه اللعبة: امنح للأطفال دقيقتين للتعبير بالإشارة حتى لا تصبح اللعبة مرهقة.

☺☺☺

## بوستة...بوستة

التحضير للعبة: كتابة نصوص قصير لرسائل واردة من بلدان أجنبية.

الهدف من اللعبة: اختبار معلومات الأطفال في الجغرافيا.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعباً.

قواعد اللعبة: قراءة النصوص المكتوبة ثم نطلب من الأطفال ذكر البلد الذي يتجول فيه مرسل الرسالة.

أمثلة:

- لم أجد لصوصا في بغداد أنتظر الآن في الموصل وسأرحل بعد غد إلى البصرة.



هذه البطاقة واردة من العراق.

- بعد فلورنسا ومتاحف روما أنا ذاهب لأعدل البرج "المقصود هنا برج بيزا المائل" .

هذه الرسالة قادمة ممن ايطاليا.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** متوقف على قدرة خيال قائد اللعبة الذي كتب البطاقات البريدية

☺☺☺

## اختيار الكلمات الفريدة

**التحضير للعبة:** ورقة وقلم لكل لاعب ، "معجم" لاستخدامه عند النزاع.

**الهدف من اللعبة:** اختبار مدى سعة معرفة الأطفال بالمفردات.

**عدد اللاعبين:** سبعة أو ثمانية لاعبين كحد أقصى.

**قواعد اللعبة:** سلم كل طفل ورقة وقلما واطلب منهم رسم ستة أعمدة على الورقة، وكتابة اسم باب في أعلى كل عمود: محافظات، حيوانات، نباتات، أدوات مطبخ، مهن، محيطات.

تفتح القاموس أو المعجم كيفما اتفق ونعطي اللاعبين بالحرف الواقع تحت بصرنا، وعليهم تسجيل أكبر عدد من الأسماء والكلمات التي تبدأ بهذا الحرف في الخانة المناسبة خلال ثلاث دقائق، يقرأ الأطفال قوائمهم فور انتهاء المهلة المحددة، بعدئذ تلغي الكلمات الواردة في أكثر من قائمة وخصص نقاط للكلمات الفريدة المذكورة فقط.

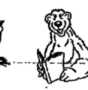


تكرر اللعبة عدة مرات وفي النهاية يكون الفوز لمن جمع أكبر عدد ممكن من الكلمات الفريدة والمميزة.

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** 3 دقائق لكل حرف، إضافة إلى وقت لقراءة القوائم، 15 دقيقة تقريباً.








## ابحث عن المعنى

التحضير للعبة: قائمة تتضمن استعارات لغوية يعرفها الأطفال.

مثال:

- اختبأ وراء إصبعه.
- يقتل الوقت.
- أكل كفاً.
- دمه هرب.
- تفل في عبه.
- عقله طار.
- يده طويلة.

الهدف من اللعبة: لعبة تثير المرح والصخب، وتعاونهم أيضا على فهم الاستعارات التي يعتادون سماعها واستعمالها.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: تقديم جمل مرادفة للاستعارات، الطلب من اللاعبين إيجاد الاستعارات.

مثال:

اختبأ وراء عصا "تعني أنه نحيف جداً"

يقتل الوقت"يعني أنه يبدد الوقت فيما لا يفيد".

يده طويلة "تعني أنه لص سارق"

طار عقله "دلالة على الجنون أو الأفعال المتهورة، أو الانبهار الشديد الذي يذهل العقل".

الزمن اللازم لهذه اللعبة: حتى استنفاد مخزون الاستعارات التي بحوزة اللاعبين.

☺☺☺

## الحرف الشقي

التحضير للعبة: معجم للتأكد من كل الكلمات المبتكرة.

الهدف من اللعبة: إثراء المخزون اللغوي.

عدد اللاعبين: غير محدد.



قواعد اللعبة: اقترح كلمة قصيرة على الأطفال ثم اطلب أن تحول الكلمة بإضافة حرف في الآخرِ أو في مطلع الكلمة أو في آخرها أو في وسطها، يرفع الطفل الذي رصد تعديلاً إصبعه ويعلن رابحاً من كان آخر طفل يعرض تعديلاً.

مثال:

فرس: فراس – فارس – فرسخ .

سرُ: جسر – سرج – سحر .

مال: رمال – مالك – مقال – كمال .

الزمن اللازم لهذه اللعبة: يترك لقائد اللعبة أمر تقدير حالة الإرهاق عند الأطفال.

☺☺☺

## استبدال حرف بحرف

التحضير للعبة: قلم وورقة لكل طفل علاوة على معجم.

الهدف من اللعبة: هذه اللعبة مثل سابقتها، فهي تعمل على تحسين بالمفردات اللغوية.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أعط الأطفال كلمة قصيرة ثم اطلب منهم تغيير حرف فيها لصياغة كلمة جديدة، يمكن تعديل أي حرف من الحروف، حين يجد الأطفال أي تعديل يمكنهم رفع أصابعهم، وهنا على القائد اللعب مراعاة احترام الدور، فمن رفع يده أولاً هو من يبدأ وهكذا.

أمثلة: حمل – حبل – رمل.

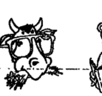
أحمد – أرمد – أحمق.

برع – بلع – برم.

الفائز هو اللاعب الذي عرض آخر التعديلات.

الزمن اللازم للعبة: متوقف على مدى المخزون اللغوي من المفردات لدى الطفل.

☺☺☺





## السنفرة

التحضير للعبة: نصوص نستبدل بعض أفعالها بكلمة سنفر.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز، سنفرت صديقتها سناء، كان لديهما الكثير من الأمور لتسنفراها، فهما لم تسنفرا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين .... سنفرتا كثيراً لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مسنفراً، يا ألهي!! ليت أمي لا تكون مسنفرة.

الهدف من اللعبة : السماح للأطفال باكتشاف الكلمة المناسبة واستعمالها في المكان الصحيح.

عدد اللاعبين: من ثلاثة إلى أربعة أطفال.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز، التقت صديقتها سناء، كان لديهما الكثير من الأمور لتخبراها، فهما لم تتقابلا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين...ثرثرتا كثيراً لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مقفلاً، يا ألهي! ليت أمي لا تكون مغتاظة كثيراً.

☺☺☺

## حسابات صغيرة

التحضير للعبة: ورقة وقلم لكل طفل، و..عرض لمسائل صغيرة في متناول اليد.

الهدف من اللعبة: تتيح مراجعة العمليات الحسابية وتفتح الذهن أمام المسائل الرياضية الصغيرة.

عدد الأطفال: عشرون طفلاً.

**المسائل: الخياط الصغير:**

وصلت إلى خياط القرية الصغير قطعة قماش طولها ستة عشر متراً، راح يقتطع منها مترين يومياً، فبعد كم يوم يكون قد اقتطع قطعة القماش كاملة؟ .

كلا، الجواب ليس ثمانية أيام بل سبعة أيام، ففي صبيحة اليوم السابع سيقطع الخياط مترين من الأمتار الأربعة المتبقية وهذا يعني أنه لن يمسها في اليوم الثامن فالباقي متران فقط.



## الحلزون

في أسفل جدار طوله عشرة أمتار، يوجد حلزون يقطع في النهار مسافة مترين وفي الليل يتراجع متراً واحداً. كم يوماً يلزمه لبلوغ الجدار؟.

الجواب: الذي يرد على الذهن هو عشرة أيام بما أن الحلزون لا يقطع سوى متر واحد في اليوم، إلا أن الحلزون في الواقع لدى حلول ليل اليوم التاسع يبلغ أعلى الجدار . وهو يعد بذلك حر في أن يعود وينزل متراً واحداً أثناء الليل.

وهكذا يمكنك إعطاء الأطفال عددا لا متناهياً من المسائل الحسابية التي تكون في متناول أيديهم.

☺☺☺

## العمليات الحسابية السحرية

اطلب من الطفل أن يضمر عدداً مؤلفاً من ثلاثة أرقام، ثم اطلب منه ضرب الرقم الأول "خانة المئات" في 2 وإضافة 8 إلى النتيجة عليه، وأضرب النتيجة في 5 وإضافة الرقم الثاني "خانة العشرات" من العدد الذي أضمر إلى هذه النتيجة وضرب المجموع في 10 وإضافة الرقم الثالث "خانة الآحاد من العدد الذي أضمر" وأخيراً طرح 400 من المجموع.

أياً كان الرقم الذي اختير سيتعجب صديقنا الصغير كثيراً لأنه توصل بعد هذا الضرب والجمع إلى العدد الذي أضمر.

☺☺☺

## حساب شفوي

**الهدف من اللعبة:** تنمية قدرات الأطفال على الحساب الشفوي.

**عدد اللاعبين:** غير محدد.

**قواعد اللعبة:** أعطي الأطفال رقماً ما ينطلقون منه لإجراء سلسلة من العمليات شفوياً، وفي نهاية المطاف يعرضون نتائجهم كل على حدة.

**مثال:**

الرقم 6 مضروباً في 4، أضف إلى النتيجة 18 واضرب المجموع في 3 ثم اطرح 8 وأضف إلى النتيجة 14، ثم قسم المجموع على 2 بعدها قسم أيضا



حاصل القسمة على 3 ثم أطرح من نتيجة القسمة 18 وأضف على الجـواب 2 إلى أي رقم وصلتم؟

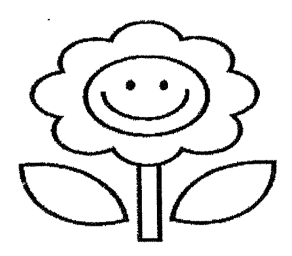
الجواب: الرقم 6.

−22=3÷66=2÷132=14+118=8−126=3×42=18+24=4×6

.6=2+4=18

**الزمن اللازم لهذه اللعبة:** تدوم كل جولة من دقيقتين إلى ثـلاث دقـائق، ويمكـن تكرار هذه اللعبة، مع تغيير الأرقام المعطاة.

☺☺☺



# الفصل الرابع

## ألعاب الذكاء

من 4 إلى 6 سنوات



### صياد الحروف

إنها لعبة من الألعاب السهلة والمسلية والمفيدة كلاً في آنٍ واحد، ويمكن ممارستها أثناء التسوق في أحد الأسواق الكبيرة، اختاري حرفاً تطلعين عليه طفلك، أو ربما يعرفه قليلاً، واطلبي منه أن يجده على أغلفة البضائع التي يراها.

إذا كان طفلك يعرف الحروف الأبجدية بشكل كاف، يمكنك أن تزيدي اللعبة تعقيداً بأن تطلبي منه أن يبحث عن الحروف التي يتكون منها أسمه حرفاً حرفاً، على العلب والأغلفة الخاصة بالسلع أيضاً.

☺☺☺

### ذكريات سحرية

اقترحي على الطفل أن يتصور أنه كلب أو بقرة أو عصفور، واطلبي منه أن يخبرك كيف أمضى نهاره "بصيغة المتكلم"، يمكنك أن تساعديه بطرح الأسئلة أو








فتح إمكانيات جديدة أمامه، تسألينه مثلاً "ولكن كيف قمت بتنظيف نفسك؟" أو كيف التقطت الحب من الحقول؟، وشجعيه كي يخبرك بأكبر كم من التفاصيل.

☺☺☺

## الكمبيوتر يعلم طفلك

المفاتيح الخاصة بلوحة المفاتيح في الكمبيوتر، تشبه مفاتيح الآلة الكاتبة.

شغلي الجهاز ودعي طفلك يدق علي المفاتيح كما يحلو له.

يمكنك استغلال ذلك لتعليمه وتذكيره بأحرف الأبجدية أو لتجعليه يكتب أسمه...الخ.

☺☺☺

## القاموس الشخصي

خذي قاموساً لغوياً وأشيري بشكل عفوي بإصبعك إلى كلمة تقرأينها، ويعطى كل لاعب بدوره تعريفاً لهذه الكلمة، يفوز أولئك الذين أعطوا تعريفاً صحيحاً أو قريباً من الصحيح نقطة واحدة.

مجموع النقاط في هذه اللعبة هو خمسة نقاط.

يمكن أن تزيدي من سرعة إيقاع اللعبة أو تضفي عليها مزيداً من الحيوية وذلك بالآتي:

عندما لا يجد أحد التعريف الصحيح يصوت اللاعبون لإعطاء نقطة للإجابة الأكثر ظرفاً أو ابتكاراً أو شاعرية ونغم.

☺☺☺

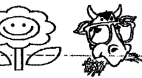
## فكرة تؤدي للثانية

إنها لعبة تداعي المعاني، أو بمعنى أدق تداعي اللأفكار، تبدأين بذكر شيء أو فكرة.

**مثال**: "أفكر بأن أنظر إلى الشارع "، يجب أن يجيب الطفل على هذه الفكرة وهو يضيف": "الشارع يجعلني أفكر بالسيارات".

تتابعين قائلة : "السيارات تجعلني أفكر بالسرعة "فيجيب الطفل" السرعة تجعلني أفكر في الصواريخ"...وهكذا.









عندما تصلان إلى نهاية هذا التداعي يمكنكم اللهو باستعادة تسلسل الأفكار التي اتبعتموه منذ البداية، من آخر فكرة إلى أول فكرة.

☺☺☺

## ماذا أضع؟

لعبة من الألعاب اللذيذة التي تدرب سرعة البديهة لدى الطفل، كما أنها تعمل على إثراء مفرداته، وهي تشبه لعبة القوافي، تقترحين على طفلك السؤال التالي: "ماذا أضع في.... سيارتي؟".

وعلى طفلك أن يجيب مقترحاً أكبر عدد من الكلمات التي تنتهي بالمقطع "تي" مثل" محفظتي، حقيبتي، لعبتي" ويمكنك تنويع اللعبة بطرح السؤال عما تضعينه مثلاً في البيت، في المطبخ، في حقيبتي.

☺☺☺

## حاملة الطائرات

خذي سجادة صغيرة أو كرتونة حجمها 50×30 سم تقريباً ضعيها على الأرض، هذه هي حاملة الطائرات.

اعصبي عيني طفلك الذي يقف على بعد أربعة أو خمسة أمتار يدور حول نفسه، هو طيار وأنت تلعبين دور المراقبة فتوجهين الطفل بواسطة تعليمات دقيقة، حتى "يهبط" على حاملة الطائرات وبعد ذلك تتبادلان الأدوار.

☺☺☺

## الأصابع الخفية

هذه اللعبة يقف الخصمان وجهاً لوجه ويضع كل منهما يده خلف ظهره، يعلن أحدهما عن رقم بين واحد وعشرة.

في اللحظة ذاتها يرفع كل لاعب يده مشيراً إلى رقم بأصابعه، إذا كان عدد الأصابع مطابقاً للرقم الذي أعلنه اللاعب يربح هذا الأخير نقطة.

مجموع النقاط في هذه اللعبة هو ثلاث، ويمكن فرض شرط أو استعمال هذه اللعبة للفصل في خلاف صغير.

## الحرف المحظور

تعتبر هذه اللعبة صعبة بعض الشيء، وهدفها التمرين على الإصغاء..



اختاري حركة من حركات التشكيل في اللغة العربية "ضـمة، أو كسـرة، أو فتحة" ثم اجعليها حركة ممنوعة.

يجب أن تقترحي أنت وطفلك كلاً بدوره، كلمة لا تحتوي على هذه الحركـة، كلما اخطأ أحدكما تعطى درجة للآخر.

مجموع الدرجات في هذه اللعبة ثلاث.

☺☺☺

## الرسم الطائش

اطلبي من طفلك أن يرسم رسماً ما "بيت، أو صورة الخ.." ثم اقترحي عليه أن يقوم بالرسم نفسه وهو معصوب العينين.

النتيجة مضمونة عندما تقارنين الرسمين.

يمكنك أن تغمدي عينيك وتطلبي من طفلك أن يرشدك بتعليقاته، لتنقلي أنت ما رسمه، وذلك على سبيل التنوع.

☺☺☺

## في البيت

لعبة بسيطة ويمكن ممارستها حتى ولو في السيارة...سمي أسـماء حيوانـات وعلى طفلك أن يجيب على كل أسم حيوان باسم "بيته" .

**مثال:**

الحصان..."الأصطبل"

العصفور...."العش"

الأسد......" العرين" وهكذا.

حتى أن طفلك بإمكانه أن يبتكر أسماء إذا اقتضت الحاجة، بيت الحـوت أو أم أربعة وأربعين أو الناموسة.

ولمزيد من التنوع يمكنك أن تعددي أسماء المهن، وعلـى طفلـك أن يجيـب بأسماء الأدوات الأساسية المستعملة في هذه المهنة.

**مثال:**

الفلاح..... الفأس

السائق...السيارة








السمكري...مفتاح إنجليزي....الخ.

☺☺☺

## تجميع السيارات

أثناء انتقالك بالسيارة، يختار كل لاعب رقماً بين 1 و 9 ثم على كل واحد منهم أن يجد أكبر عدد من السيارات التي تبدأ أرقام لوحاتها بهذا الرقم.

الرابح هو الشخص الذي يجمع أكبر عدد من أرقام السيارات التي تبدأ بهذا الرقم.

☺☺☺

## هذا الشيء....كيف يعمل؟

اختاري شيئا يستعمل بشكل يومي، لكنه معقد التركيب قليلاً "تليفزيون، سيارة، جرس الباب، براد، مصعد.." .

حاولي أن تتصوري مع طفلك، كيف يعمل هذا الشيء.

حاولي أن تبحثي معه عن أكثر التفسيرات غرابة، " ثمة أشخاص في الطابق السفلي من المبنى يجذبون حبل المصعد.." ولكن لا إنها مروحة طاحونة كبيرة تسحبه بقوة الرياح أو مروحة سقف..".

لا تتراجعي أمام شيء، الأهم أن تحركي خيال طفلك وأن تعتمدي طريقة "علمية" عن طريق التفكير بالمسألة من وجهات نظر مختلفة.

☺☺☺

## أرض. بحر. سماء

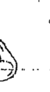
إنها لعبة تقليدية من ألعاب الاستراحة، تقولين "أرض" أو "بحر" أو " سماء" وعلى طفلك أن يعطي كل مرة اسم حيوان"بري" أو "بحري" أو" طائر".

يمنع بالطبع تكرار الاسم نفسه مرتين: وعند أول خطأ تتبادلان الأدوار.

☺☺☺

## من أكون؟

في غرفة يتوفر فيها الحد الأدنى من الأشياء "زاوية للعب أو الحمام بما فيه من "فوط فرش أمشاط"، على الطفل أن ينفرد لثلاثين أو أربعين ثانية، ليتذكر بما توفر له حوله.







تقوم اللعبة على أن يخمن اللاعب الآخر أي مهنة أو شخصية اختار الطفل أن يمثلها. يحق للطفل أن يقوم بحركات أشارية للمساعدة في التعرف على الشخصية أو المهنة، لكن دون أن يلفظ أي كلمة.

☺☺☺

## أصوات بحرية

خذي ثلاثة أو أربعة أكواب زجاجية ضد الكسر واملئيها بالماء بنسب متفاوته، اجعلي طفلك يرى أنه بحسب كمية الماء في الأكواب، تصدر عنها أصوات، خفيضة أو مرتفعة، عندما نقرعها بخفة بواسطة ملعقة.

انطلاقاً من ذلك اتركيه يضبط بنفسه الأصوات الصادرة من أكوابه، عن طريق سكب الماء من كوب إلى كوب آخر حسب رغبته.

☺☺☺

## يعوم أو يطير

تحكين لطفلك قصة من نسج خيالك، تدخلين فيها أشياء أو حيوانات تطير أو تعوم فوق صفحة المياه أو تحتها.

تقوم اللعبة على أن يقاطعك طفلك صارخاً "يطير" أو "يعوم" كلما ذكرت أحد تلك الأشياء أو الحيوانات.

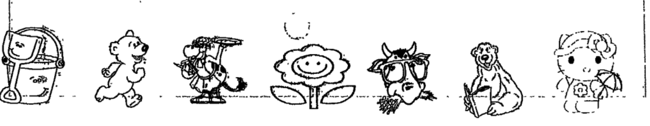
هذه اللعبة تنمي قدرة طفلك على الإصغاء والانتباه، وكلما ازدادت القصة إثارة وتشويقاً ازدادت اللعبة إثارة.

## الفنان الصغير

عليك اختيار جملة صغيرة لا تزيد عدد كلماتها عن الـ 10 كلمات.

مثل "استيقظت مبكراً وذهبت إلى المدرسة"، واللعبة هنا تقوم على أن يكرر طفلك هذه الجملة ولكن بلهجات مختلفة. "لهجة فرحة، حزينة، مرهقة، بها حنين واشتياق".. سيتوصل إلى ذلك بشكل أسرع إن مثلت ذلك أمامه، وإذا كنت متفرغة له، فلا مانع من أن تستخدمي جملاً من أعمال فنية معروفة.

☺☺☺



## حدوتة يحكيها اثنين

هذه اللعبة تعمل على إثراء خيال الطفل، فعلى الأم مثلاً أن تقترح نقطة انطلاق لحكاية، أو يقترح الطفل هذه البداية، وتكملين أنت بجملة ثانية، ويتابع الطفل بجملة ثالثة، وهكذا..كل واحد في دوره، تؤلفان الحدوتة تأليف مشترك.

ولضمان بداية جيدة للحكاية، يفضل أحياناً أن تبدأي أنت بالبداية أو نقطة الإنطلاق، وكذلك تحددي الشخصيات والظروف المحيطة بالقصة، وهذا يعتمد بالطبع على مدى سعة خيال طفلك.

☺☺☺

## الألغاز الغريبة

يمكنك أن تبتكرين ألغازاً غريبة وذلك من خلال الجمع بين شيئين مختلفين أو من عالمين متباينين، مثلاً "ما هو الشيء الذي له اللون الأصفر وكذلك الأسود، معوج قليلاً، لذيذ الطعم ويتنقل بسرعة الريح؟".

الحل هو"الموز".

أو "ما هو الشيء الذي نضع عليه مفارش، ونستعمله للنوم، وهو كبير كساحة الكراج؟".

الحل "السرير".

كلما برعت واتسع مجال خيالك في الإجابات، كلما أثرت لدى الطفل المرح والدهشة.

☺☺☺

## الشيء الناقص

إنها لعبة تقليديه يلعبها الكشافة، تضعين على صينية ستة أشياء مختلفة "قطعة فلين، قلم حبر، غطاء زجاجة، حجر بطارية صغير..الخ"، وعلى طفلك أن يراقب الصينية جيداً، لمدة تتراوح بين 15 و 20 ثانية، ثم يغمض عينيه فتأخذين أحد الأشياء وتغيرين أماكن الأخرى.

وعلى الطفل أن يتذكر الشيء الناقص، تصبح اللعبة أكثر صعوبة بالطبع كلما زادت الأشياء.










## الحيلة الذكية

اغمسي في قليل من الحليب أو عصير الليمون الحامض طرف عود ثقاب، اكتبي على ورقة اسم طفلك، ثم دعي الورقة تجف بعيداً عن أي مصدر للحرارة القوية" اللمبة أو الشمس .

عندما تجف الورقة، نادي طفلك ليراها ثم أمام عينيه، مرري الورقة فوق اللهب أو لمبة مضاءة، سيرى طفلك اسمه يظهر بحروف بنية.

☺☺☺

## الكلب الأعمى

اعصبي عيني طفلك ليمثل دور الكلب، وضعي أمامه شيئاً عليه أن يحرسه، لا يحق له أ ن يمسك هذا الشيء أو أن يلمسه.

أما أنت فعليك أن تحاولي الحصول عليه، وهو عليه أن يصغي بانتباه ليحاول منعك من ذلك.

إذا أمسك بك أو إذا استطعت الحصول على الشيء تتبادلان الأدوار.

☺☺☺

## آلة الزمن

إنها لعبة بسيطة جداً، تسمح للطفل بأن يدرك مفهوم مرور الزمن، اختاري أن تذكري له وقتاً غير بعيد من نفس النهار "مثلاً إذا كنت تصحبينه إلى المدرسة، يمكنك أن تذكري له وقت الإفطار الذي تناوله للتو".

ادفعي الطفل إلى أن يسترجع أعمالاً أو أحداثاً حدثت قبل ذلك بقليل، قد تكون النتيجة حوار كالآتي:

ماذا فعلت قبل أن تتناول الإفطار؟

ارتديت ملابسي.

وقبل أن ترتدي ملابسك؟

استيقظت من النوم.

قبل ذلك بقليل فقط؟ هل أنت واثق؟.

آه لا ، غسلت وجهي أولاً.

وقبل ذلك؟

قبل ذلك استيقظت من النوم.

كلما عدت معه إلى الوراء كلما كان ذلك أفضل، مما يجعل هذه اللعبة مسلية جداً.

☺☺☺

## تقليد الأغاني

اختاري أغنية قصيرة يعرفها طفلك جيداً، مثل " ماما زمنها جايه" أو "ذهب الليل ..طلع الفجر"، أنشدي المقطع الأول للمرة الأولى وغيري فيه كلمة واحدة.

على طفلك أن يغني بدوره ويغير كلمة ثانية إلى تلك التي غيرتها أنت.

بعد ذلك يأتي دورك لتغيري كلمة ثالثة، وهكذا حتى تتغير الأغنية.

☺☺☺

## حرف وكلمة

هذه اللعبة تعمل على زيادة المخزون اللغوي لدى الطفل.

اقترحي على طفلك حرفاً ما، وتعتمد اللعبة على أن يجد كل واحد بدوره كلمة تبدأ بهذا الحرف، لا يجب أن يطول التفكير في البحث عن كلمة، أول من يعجز عن إيجاد الكلمة المناسبة يكون هو الخاسر.

لتنوع اللعبة يمكنك أن تقترحي على طفلك حرفاً ما، فيبحث عن أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ به، بينما تعدين كلماته واحدة واحدة والتكرار ممنوع".

حين يعجز طفلك عن أن يجد أفكاراً جديدة يقترح هو عليك حرفاً جديداً، عليك أن تحطمي الرقم القياسي الذي وصل إليه.

وعليك أن تساعديه في العد وتشرحي له معاني الكلمات التي لا يفهمها.

☺☺☺

## لعبة القافية

تقوم هذه اللعبة على أن يجد كل واحد بدوره، وبأسرع وقت ممكن، كلمات مناسبة لها ومن القافية نفسها مثل:" حديد"، جديد، عديد، مديد....

يمكن الزيادة من صعوبة اللعبة وذلك عن طريق تسريع ايقاعها، وغير مسموح بالطبع تكرار كلمة يكون أحد اللاعبين قد اقترحها.











## ماكينة الحواديت

اطلبي من طفلك أن يفتح كتاباً بشكل عشوائي وأن يشير إلى كلمة ما بإصبعه "احرصي على أن تختاري اسماً أو صفة" كرري هذه العملية ثلاث مرات فتحصلين على ثلاث كلمات لا علاقة لإحداها بالأخرى.

تقوم اللعبة على تأليف قصة تستعمل فيها كل هذه الكلمات.

لا ضرورة لأخذ الكلمات من كتاب، فيكنك اقتراحها بشكل عفوي.

☺☺☺

## "شرم برم"

لعبة تعود طفلك على عنصر المفاجئة كما تعوده الانتباه والتركيز، تلفظين بضع جمل، تستبدلين فيها كلمة مألوفة بكلمة "شرم برم" .

يمكنك مثلاً أن تقولي لطفلك: "بالأمس، تناولت على "شرم برم" بضع فطائر وشاي بحليب".

على طفلك أن يجد الكلمة الغامضة، علماً بأنك تستطيعين معاونته عن طريق الإجابة على اسئلة يطرحها هو.

☺☺☺

## لعبة المعكوسات

اقترحي على طفلك صفة ما وعليه أن يجيبك بعكس هذه الصفة، إذا كانت بعض الأضداد بديهية مثل "أبيض/أسود، صغير/كبير، ثقيل/خفيف..." فبعضها مموه خادع ويثير الجدل، مثلاً "ما هو عكس" أسود" أو عكس "ساخن" ؟.

يمكن تنويع هذه اللعبة عن طريق البحث عن الأزواج "الأنثى/الذكر".

مثلاً تقترحين على طفلك اسم حيوان ما وعليه أن يجد اسم أنثى هذا الحيوان.

كما يمكنك عكس هذه العملية وذلك بأن تعطيه اسم الأنثى ويذكر هو اسم الذكر.

☺☺☺

## لعبة التسوق

إنها من الألعاب الشيقة والتي تعد تمريناً ممتازاً للذاكرة.

يبدأ اللاعب الأول قائمة فيقول مثلاً : "ذهبت إلى السوق واشتريت الفراولة".









فيكرر اللاعب الثاني: "ذهبت إلى السوق واشتريت الفراولة والجبن".
نعود إلى اللاعب الأول الذي يمكنه أن يقول "ذهبت إلى السوق واشتريت الفراولة والجبن وحقيبة.." وهكذا ......
تقوم اللعبة على حفظ اللائحة كلها وتكرارها دون خطأ ودون أن ينسى اللاعب العبارة التي تشكل المقدمة.
أول من يقع في الخطأ يكون هو الخاسر.

☺☺☺

## أرسم من خيالك

اقترحي على طفلك أن يرسم رسماً بسيطاً لا يتألف من أكثر من عدة خطوط، عندما ينتهي طفلك من الرسم، اطلبي منه أن يرسم نفس الرسم من جديد ولكن وهو مغمض العينين ويرسم بيده اليسرى أو بيده اليمنى إن كان أعسر.
بعد ذلك يحين دورك لترسمي وأنت مغمضة العينين، بناء على تعليمات يعطيك إياها طفلك وينبغي أن تساعدك.

☺☺☺

## ألف استخدام واستخدام

إنها لعبة ابتكاريه تقوم على تصور استخدامات عديدة لشيء واحد، مثل كتاب، طبق...على كل واحد أن يقترح بدوره استخداماً جديداً حتى تنتهي الأفكار، فتختاران شيئاً واحداً.

☺☺☺

## لعبة الحواجز

تقاسمي مع طفلك مجموعة من "القطع النقدية، أو أغطية الزجاجات الفارغة، أو غيرها"، اجلسي بالقرب من طفلك على بعد مترين تقريباً من الحائط، تقوم اللعبة على رمي غطاء الزجاجة أو القطعة المعدنية إلى أقرب مسافة ممكنة من الحائط لكن بدون لمسه.
يرمي كل لاعب قطعه أو أغطيته، والأقرب إلى الحائط يأخذ قطعة الآخر، إذا لمست قطعة أحد اللاعبين الحائط يأخذها الخصم، تنتهي اللعبة عندما يخسر أحد اللاعبين كل القطع التي يملكها.









## الكاذب

نعرضين على طفلك ثلاثة اقتراحات، من بينها اقتراح غير صحيح. مثلاً "القمل لا يطير، ويجب أن تضع بنزينا في السيارة والديوك تبيض".
على طفلك أن يحاول عن طريق طرح الأسئلة أن يجد الاقتراح غير الصحيح، وعندما يعرفه تتبادلان الأدوار.
يمكنك بالطبع أن تستثمري هذه اللعبة لتعطي شرحاً لطفلك حول المعلومات الصحيحة التي بدت له غريبة.

☺☺☺

## حكاية صورة

اختاري صورة أو رسماً من مجلة.
تقوم اللعبة على أساس هذه الصورة، على طفلك أن يتخيل قصة تشكل الصورة نقطة انطلاق أو نهاية لها" وهذا أكثر صعوبة .
للبدء بالقصة يمكنك أن تناقشي مع طفلك ببساطة، ما توحيه لك الصورة "من هم الناس الذين يظهرون فيها؟ ماذا يفعلون ولماذا؟ ما الذي سيحصل لهم الآن....

☺☺☺



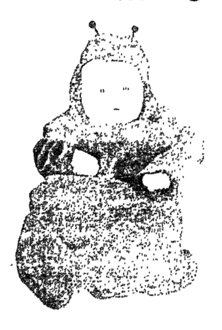









# الفصل الخامس
# ألعاب مشوقة لطفلك
## من عمر يوم وحتى عام



في العام الأول من حياة الطفل نجده يكتسب مهارات جديدة ويقطع أشواطاً كبيرة أكبر من أي وقت لاحق في حياته، والمعارف التي يتحصل عليها والاكتشافات التي سيقوم بها أداتها جسده وحواسه، ولهذا السبب بالتحديد نتكلم عن مرحلة حسية آلية.

اللعب مع الطفل الصغير ليس فقط ممكناً بل ينصح به، ولكن يجب الاحتياط، فكلما كان الطفل أصغر سناً كلما كان عاجزاً عن التركيز لمدة طويلة.

إن الوقت المناسب لطفلك هو الوقت الذي لا يشعر فيه بالنعاس أو بالجوع وكذلك لابد وان يكون هادئاً وحالته النفسية مستقرة.

ولكن ما أن يبدو على طفلك الإرهاق عليك أن تتوقفي، فعلى الطفل أن يحدد إيقاعه الخاص، ويجب عليك أن تتعلمي وبسرعة متى ينصرف انتباه الطفل عنك، سواء من التعب أو من شدة الإثارة، عندها أوقفي اللعب على الفور.

لابد أن نعرف أن تجاوب الطفل يكون أفضل عندما يرى وجه من يكلمه، أو يلاعبه، وبشكل خاص عينيه ولذا يجب عليك أن تقفي أمام ناظري طفلك وتجعليه يراك بشكل واضح وقريب، قفي أمامه مباشرة لتأسري انتباهه وتركيزه.

هام للغاية

الطفل يتأثر بحالتنا النفسية الداخلية، ولذا سيكون تأثيرنا سلبي عليه لو نحن لاعبناه ونحن بحالة أكتئاب أو في حالة نفسية سيئة، بل لابد أن نكون مستعدين لذلك ونحن مرتاحي الأعصاب ومرحين.

ذلك العام الأول الغني جداً بكل ما سيكتسبه الطفل، هو أيضاً فترة حساسة جداً بل شديدة الحساسية.

فالطفل الذي لا يمكنه بعد الاعتماد على نفسه، لديه حاجات كثيرة، يحتاج للحب والدفء والحنان والأمان وكذلك الهدوء والنظام، ويحتاج لأن نهتم به، فلا نهمله حتى يمل وينزوي في إحدى زوايا البيت.

من يوم وحتى الشهر الرابع:

يبدأ الطفل في تنظيم أوقات نومه وأكله ويتم ذلك بالتدريج، ويبدأ أيضاً في التنبه بسرعة ويتجاوب مع من حوله بطرق أكثر دقة، فيبتسم و يحاول أن يصدر أصوات خاصة به.

اكتشاف جسمه يشكل له موضوعاً يشغله، يستطيع أن يمضي أوقاتاً طويلة في تأمل يديه، وتجذبه بشكل كبير الألوان والأشكال المتحركة فنجده يراقب مشية من يحبهم، وكذلك وعلى مستوى نموه الفكري نراه يحاول أن يربط بين حركتين عفويتين ليشكل منهما حركة جديدة، وتبدأ حركاته في الانتظام أكثر.

ويتعلم كيف يتحرك بشكل غير مبالغٍ فيه مع ملاحظة أن كل حركات الطفل في هذه الفترة موجهة نحو نفسه، وغالباً ما تكون من باب المصادفة، وبعد ذلك في مرحلة لاحقة، يتمكن من تكرار حركاته تلك، وكمثال على ذلك "متابعة شيء أو شخص بعينيه، وكذلك رفع يده إلى فمه المفتوح، والالتفات إلى مصدر الصوت.



**من الشهر الرابع إلى الشهر الثامن:**

يبدأ طفلك في هذه المرحلة في اكتشاف الدنيا من جولـه بواسـطة حواسـه، فالنظر الحاد يجعله يميز ما بين الأشكال والألوان، وكذلك حاسة الشم والتي تبدأ قوية معه، وحاسة التذوق التي تجعله يميز أي طعام جديد يـدخل إلـى نظامـه الغذائي .

وأخيراً وليس آخراً حاسة اللمس والتي تجعله يكتشف العالم بيديه أو بوضـع الأشياء في فمه، أما مسألة الحركة عند الطفل في هذه المرحلة فهي هامة جـداً حيث يبدأ الطفل في التمرس على حركات لم يكن يعتادها، مثل تثبيـت رأسـه ويتعلم وضعية الجلوس التي تحرر يديه .

ويتعلم كيف يلتقط الأشياء، وبعد أن كان يمسك بالأشياء بقبضة يده يبـدأ فـي اكتشاف التقابل بين الإبهام والسبابة مما يشكل ملقاطاً فعالاً جداً، ويبدأ الطفل يعي أن له جسم فيبدأ في اكتشافه والتعرف على قدراته البدنية شيئاً فشيئاً، ويسـيطر على حركاته بشكل أفضل.

النمو الفكري للطفل لا يأتي في المرتبة الثانية بل تأتي متوافقة مع النمو العام للطفل، فيبدأ الطفل في اكتشاف طرق تصرف جديدة، ويكررها حتى يعتادهـا، فمثلاً يتعلم الطفل أنه إذا رفع رجله في الهواء فإن هذه الحركة كفيلة بأن تحرك الدمية المعلقة فوق سريره، أو إذا نادى على أمه بإصدار صوت فإنها سرعان ما تأتي إليه فرحة ومسرورة، أنه يبدأ في الربط بين الفعل والنتيجة "إذا حدث كـذا فالنتيجة كذا" وبالطبع فإن الطفل يفعل ذلك بشكل فطري وعفوي .

**من الشهر التاسع وحتى نهاية العام الأول:**

يحسن الطفل من طريقة جلوسه ويبدأ بمحاولة الوقوف ثم المشي بعد ذلك.

لا شيء يقف في وجه ذلك الباحث والمستكشف الصغير، يواجه الطفل بعـض الصعوبة في التقاط شيء أو إفلاته لكن ذلك سيقوده إلى الـتحكم تـدريجياً فـي الأشياء ، ونمو الذكاء يكون واضحاً في هذه الفترة.

وكذلك يبدأ الطفل في تقليد الآخرين، يفعل أشياء يرى أحداً يقوم بها "كأن يقلب صفحات كتاب مثلاً، أو كأن يحاول إطعام الدمية بالملعقة الصغيرة".









إن مجموعات الألعاب التي حددناها تعتمد بشكل أساسي على نفس أساليب الطفل لاكتشاف العالم من حوله ، وهي ألعاب تعمل على تنبيه الحواس المختلفة، وتساعد الطفل على فهم محيطه.

☺☺☺

## تدليك الأمير

### "لتنبيه حاسة اللمس"

غيري من وضع طفلك، ضعيه مرة على بطنه وأخرى على ظهره، ودلكيه بلطف عندما تلبسينه ثيابه.

حركي بعد الحمام أطراف طفلك، حركات رياضية: اجعليه على ظهره، وارفعي يديه إلى رأسه ثم أنزليهما ثانية.

اثني ساقيه وارفعيهما حتى صدره برفق، ثم أعيديهما ممدودتين إلى وضعهما الأول، وحاولي أن تعلقي على ما تفعلينه وتسمي أعضاء جسمه التي تلمسيها.

☺☺☺

## زاوية الإضاءة

### "لتنبيه حاسة الإبصار"

بدلي مكان فراش طفلك من حين لآخر، حتى لا يصله الضوء بالطريقة نفسها دائما، بل يلامس عيني طفلك على التوالي.

علقي فوق فراشه شيء يلمع مثل " ورق مفضض" ، من الناحية التي يدير الطفل رأسه إليها دائما.

☺☺☺

## أستوديو الأصوات

### "لتنبيه حاسة السمع"

يمكنك أن تعودي طفلك على أصوات مختلفة، بداية من الأسبوع السابع.

عوديه على الأصوات المعروفة في المنزل مثل صوت الجرس، المنبه، الورق حين يطوى، رنين ملعقة على طبق، أو أصوات تصدر من فمك.

ولكن عليك تلافي الأصوات الحادة أو القوية والمؤذية.










بداية من الشهر الثالث: تستطيعين أن تبدأي ببعض الألعاب البسيطة التي تعمل على تنبيه حواس طفلك، غير أنه يجب عليك أن تعرفي كيف تختارين الوقت المناسب الذي يستمتع فيه طفلك باللعب.

## الروائح الجديدة

### "لعبة لتنبيه حاسة الشم لدى طفلك"

اجعلي طفلك يشم بعض الزجاجات أو الأشياء التي تفوح منها روائح مختلفة وجديدة بالنسبة له مثل علب التوابل الفانيليا، القرفة، الكمون، القرنفل، ولا تنسي الورود والأزهار، والعشب وكل ما يمكن أن تجديه في نزهاتك في الحدائق ابدأي أنت باستنشاق العطور، واظهري لطفلك أنك تتمتعين بهذا التصرف حتى يقلدك.

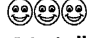
## التوازن

احتضني طفلك بشكل جيد، ليكون ممدداً أفقياً، وظهره مستنداً إليك، أمسكي به جيداً بدون أن تضغطي عليه، وتأرجحي بلطف من اليمين إلى اليسار، ومن الأمام إلى الخلف، انحني وانزلي، إلى ما هنالك...تلك الأحاسيس الجديدة تساعد الطفل على أن يدرك مفهوم التوازن وكذلك الموضع المكاني.

## الأجراس الرنانة

احضري عدة أجراس صغيرة واربطي هذه الأجراس بأشرطة تعقدينها حول معصم طفلك أو قدمه "مثل الخلخال" بحيث تصدر رنيناً كلما حرك يده أو ساقه، علميه كيف تؤدى الحركة إلى الصوت، سيدرك سريعاً ويحاول تكرار هذه الحركة لكي يسمع الصوت الناتج.

ولكن احذري ترك الأجراس له عندما يكون وحده فقد يبتلعها.



## الدغدغة

خذي أقمشة وأشياء لها ملمس مختلف "قطعة قطيفة، اسفنجة، حرير، قطن، صوف، ريشة، فرشاة بودرة"، ودغدغي طفلك بها على راحة يديه، على باطن









قدمه، على ظهره، بين الكتفين...اشرحي له كل مرة ما يحسه، قولي لــه "هــذا ناعم" أو "هذا خشن" ...الخ، ولو رأيت طفلك يستمتع بذلك فاستمري معه.

☺☺☺

**بداية من الشهر الرابع:** يمكنك أن تدربي طفلك على التقاط شيء وإفلاته مثل كرة مطاطية أو ملعقة معدنية، أو حلقةٍ بلاستيكية ولتكن الحلقة كبيرة بما فيه الكفايــة حتى لا يبتلعها الطفل، كما يمكنك أن تعطيه أشياء ذات ملمس مختلف يمكنــه أن يلعب بها ويضعها في فمه بدون أن يتعرض لأي أذى.

## انظر إلى اللعبة

عندما يستلقي طفلك على بطنه، حركي أمام عينيه لعبة ما، ويفضل أن تصدر هذه اللعبة صوتاً، ارفعي أمامه اللعبة بهدوء وقولي له بصوت رقيــق ونــاعم: "أنظر إلى هذه اللعبة".

كرري تلك الحركة إلى أن يرفع الطفل رأسه لمتابعة حركة لعبتك.

عندما يستلقي طفلك على بطنه، اختاري وقتاً لا يحلق فيه بيده، لتضعي فــي مجال نظره لعبة ما، كرري ذلك حتى يحاول التقاط اللعبة.

☺☺☺

## ألعاب المحاكاة "التقليد"

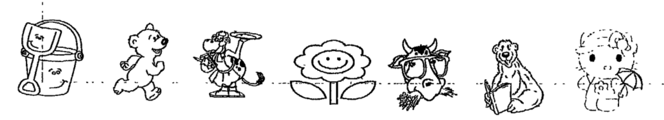
المحاكاة أو "التقليد" هو إحدى أساسيات نمو الطفل، لذلك يجب أن تشجعيه في مرحلة مبكرة على تقليد إشاراتك وحركاتك وإيماءتك.

عندما يكون طفلك مستلقياً على ظهره أو جالساً في مقعده ،اجلسي أمامه بحيث بمكنه النظر إليك، حركي سبابتك أمام عينيه من اليمين إلى اليسار.

عندما تتمكنين من الاستئثار بانتباه طفلك وتركيزه، ابعدي إصــبعك وتــابعي حركات الرأس، ستجدين أن طفلك يبدأ في تقليدك بعد عدة محاولات.

☺☺☺

انظري في عيني طفلك وارسمي على ملامح وجهك، بشكل مبالغ فيــه جــداً، تعبير قلق أو حزن ثم ابدأي تدريجياً في تغيير ملامح وجهك لتظهر على شفتيك ابتسامة عريضة، ستجدين أن طفلك يبتسم أيضاً.



انظري في عيني طفلك وتلفظي، بينما أنت تبتسمين له، بلفظة بسيطة مثل"آه"، أو "أوه" أو" أخ". كرري هذه العملية مع الاحتفاظ بالابتسامة واللفظة عينها، حتى يردد الطفل ما تلفظت به أنت.

☺☺☺

بداية من الشهر السادس:

تتقلص عدد ساعات النوم في النهار، وينام الطفل نوماً تام، يتحرك الطفل بشكل متناسق ومنتظم إلى حد كبير وذلك لأن يديه وعينيه وفمه أصبحت كلها قادرة على الحركة في وقت واحد معاً، وكذلك يمكن للطفل الجلوس مما يحرر يديه وبذلك يمكنه من تحريك أشياء كثيرة نسبياً، وفي هذا الوقت يمكن للأم أن تبدأ معه سلسلة جديدة متنوعة من الألعاب التي تعمل على تنمية وتنبيه حواسه وخاصة اللمسية والسمعية.

## ألعاب ذات أصوات

حان الوقت لكي تشتري لطفلك ألعاب من تلك الألعاب التي تصدر أصوات، ويمكنك أن تجدي أشكالاً متنوعة جداً في القسم الخاص بالحيوانات، في متاجر لعب الأطفال الكبرى.

## أصوات البيت

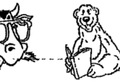
قومي بجولة في البيت بصحبة طفلك، واجعليه يسمع الأصوات التي تتردد فيه غالبا، صوت الماء الجاري من الصنبور، جرس الباب، صوت المكنسة الكهربائية، صوت ارتطام المفاتيح، الدق على الباب.....الخ.

كرري هذه الجولة كل ليلة قبل أن ينام، وكل مرة عليك إضافة عدد من الأصوات الجديدة.

☺☺☺

## الأوكسيليفون

املئي زجاجات المياه المعدنية البلاستيكية، بالحصى والبذور والحبوب والأرز والخرز وأغصان صغيرة مقطعة... ولا تضعي إلا نوع واحد فقط في كل






زجاجة، فتحصلين على مجموعة من الزجاجات ، تصدر أصوات مختلفة عندما يحركها طفلك.

لتلافي الحوادث احكمي غلق أغطية الزجاجات جيداً.

## الصندوق العجيب

إنه الراديو...شغليه أمام طفلك لكن احرصي على أن يكون الصوت منخفضاً.
تنقلي بلين الموجات، من محطة إلى أخرى.

غيري في وقت واحد المحطة التي يسمعها وقوة الصوت، هكذا تجعلين طفلك يكتشف عالماً من الأصوات لم يكن يتصور انه موجود.

## الاكتشافات الطفولية

ضعي في متناول يد طفلك علبة كبيرة يسهل عليه فتحها، كرتونة الأحذية مثلاً، ضعي فيها عدداً من الألعاب والأشياء التي لا تشكل خطورة عليه.

سرعان ما يجد الطفل متعة ولذة في فتح العلبة وإفراغ محتواها واكتشاف هذه المحتويات بيده وكذلك بفمه.

عليك أن تجددي محتوى العلبة باستمرار حتى لا يمل طفلك من اللعبة ويخف فضوله ونهمه.

## الكتاب السحري

من المعروف أن الألوان المختلفة بتنوعها، تشكل عامل جذب رهيب للطفل وتستحوذ على انتباهه، وفي السوق توجد الكثير من المكتبات المتخصصة في بيع كتب الأطفال الملونة والتي تناسب كل مرحلة.

ولكن إذا لم يتسنى لك أن تشتري له كتاباً به صوراً ملونة، وإذا كان لديك بعض كروت المعايدة وكروت الدعوة.

قومي بثقبها من جانب واحد ومرري خيطاً من خلال الثقوب ثم اربطي الخيط فيصبح لديك كتاباً ملوناً سيسعد به طفلك كثيراً.










## الكتاب العجيب

الفكرة التي أوردناها في الكتاب السحري هي فكرة الكتاب الملون وهي الخاصة بتنبيه الحاسة البصرية لدى الطفل، أما الفكرة التي نحن بصددها فهي فكرة "كتاب اللمس" حيث تعمل هذه الفكرة على تقوية حاسة اللمس عند الطفل.

ادهني بعض أوراق الكرتون بمادة لاصقة كالغراء، ثم انثري فوقها مواداً مختلفة: رمل أرز، خرز، حمص...الخ.

اجمعي الأوراق في ملف تضعين فيه أيضا قطع قماش من أنواع مختلفة وأوراق صحف .. وتكوني بهذه الطريقة قد صنعت لطفلك كتاباً للمس يدرب حاسة اللمس عنده من خلال الملمس المختلف لكل صفحة.

☺☺☺

## المبادلة

أعطي طفلك شيئاً ما مثل كرة أو دمية، ملعقة بلاستيكية.." واتركيه يلهو بها قليلاً . ثم مدي يدك إليه وقولي له بصوت رقيق وناعم "أتعطيني هذه؟".

فإذا أعطاك الشيء الذي في يده خذيه منه وافعلي به أي حركة مسلية أو مضحكة، ثم ردي إليه الشيء مرة أخرى، وعندما تطلبيه منه مرة أخرى ستجدي أنه يعطيه لك بسرعة وعن طيب خاطر.

عندما يعتاد الطفل على هذه اللعبة، يمكنك أن تزيديها تعقيداً عن طريق إدخال فكرة المبادلة، "أعطني الكرة وخذ الدمية."

يحسن الطفل بهذه الطريقة عملية الربط بين حركاته.

من الضروري بالطبع أن تحرصي على التعليق على كل ما تفعلينه كي تثري من مفردات طفلك اللغوية.

☺☺☺

## أين ماما؟

إنها لعبة تقليدية جداً، تعود الطفل على فكرتي الغياب والحضور، تختبئين خلف باب أو ستار وتقولين "أين اختفت ماما" ثم تعودين للظهور أمام الطفل وأنت تهتفين "هوهو!" .









كرري اللعبة عدة مرات ، فالطفل يجدها ممتعة جداً، إذا كان المكان يسمح بذلك، اختفي من جهة واظهري من الجهة الأخرى.

يمكنك أيضا أن تختفي بوضع "فوطة" على رأسك، تغطيه كلية حتى تمر بضع لحظات ثم ارفعي الغطاء وأنت تهتفين "كو كو".

عقب ثلاث أو أربع محاولات، سيحاول الطفل أن يرفع الفوطة بنفسه.

المرحلة الأخيرة: تغطين رأس طفلك بالفوطة وتطرحين السؤال التقليدي "أين طفلي؟"، وبعد لحظات ترفعين الفوطة بحركة خاطفة وسرعان ما يحاول طفلك رفع الفوطة بنفسه، في هذه اللعبة أيضا.

☺☺☺

**بداية من الشهر الثامن وحتى الشهر التاسع:** يصبح الطفل قادراً على السعي إلى ما يريده، سوف يزحف ثم يدب على أطرافه الأربعة ليمسك بما يثير اهتمامه، يستخدم يديه أكثر فأكثر وبشكل أفضل، يحاول تقليد الكبار ويظهر ابتداء من هذه المرحلة أن له طبعاً خاصاً وشخصية مميزة، وحتى بعض خفة الدم واللطف.

## المكعبات

أعطي طفلك مكعبات خشبية وعلميه كيف يضربها ببعضها، اتركيه يضرب على الطاولة بأشياء متنوعة، ضعي في متناول يده مجلات قديمة، أوراق مفضضة، أوراق مشمعة وأوراق شجر يابسة.

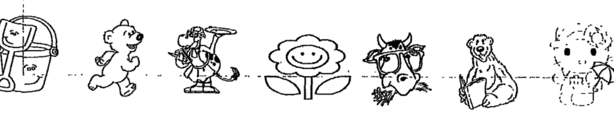
يمكنه أن يبعثرها ويجعدها أو يمزقها كما يحلو له، اجعليه يمسك بيده أشياء "لا تشكل أي خطر عليه"، ذات أشكال غريبة بالنسبة له، مثل مبشرة جبن، مصفاة بلاستيكية، قطعة فلين، قمع بلاستيكي.

جدير بالذكر أن هذه اللعبة تعمل على تنمية حاستي السمع واللمس لدى الطفل.

☺☺☺

## الرعد

قد يخاف طفلك من صوت الرعد، أثناء عاصفة شديدة، في موقف كهذا يمكنك أن تبتكري له لعبة خاصة، أعطيه مكعباً أو ملعقة خشبية، وعلميه كيف يخبط بها على الطاولة ليصدر صوتاً مشابهاً لصوت الرعد وبذلك قد يتخلص من خوفه لصوت الرعد وبسرعة.



## ألعاب المحاكاة

إذا رأيت طفلك يعبث على الطاولة بشيء ما خذي منه هذا الشيء وأطرقي على نفس الطاولة مقلدة إيقاعه، ثم أعطيه الشيء ثانية في يده، فسيعاود الطرق، كرري اللعبة عدة مرات.

قومي أمام طفلك بحركات كبيرة وتمثيلية: لوحي بيدك مودعة، صفقي، المسي طرف أنفه بإصبعك وأصدري صوتاً مميزاً..إذا لم يبدو عليه الاستعداد لتقليدك، اجعليه يكرر مرتين أو ثلاث الحركات التي قمت بها أمام ناظريه.

عندما تقبلين طفلك، اجعليه يرى حركة شفتيك المبالغ بها ولاحظي إذا كان يحاول تقليد هذه الحركة.

☺☺☺

## الرمي

يبدأ الطفل إحدى مراحل هذه الفترة بالقيام باللعبة المفضلة لدى الصغار، يرمي شيئاً على الأرض..تلتقطينه وتعيدينه له، فيرمي مجدداً.

تظنين أنت حينئذ انه لا يريده فتلقيه جانباً، فإذا بطفلك يصرخ مطالباً بلعبته، عندئذ تعيديها له فيرميها مرة أخرى على الأرض، قد يبدو الأمر لك أن هذه اللعبة تتكرر بدون فائدة، لكنها ضرورية لنمو طفلك، لذلك عليك أن تتقبليها وأن تدخلي عليها بعض التعديلات بطرق متنوعة .

مثلاً على ذلك.

أعطي طفلك أشياء تختلف أثقالها، فيقع كل شيء على الأرض بطريقة مختلفة "مثل ريشة، أوراق مجعدة، كرة مطاطية، مكعبات خشبية..." وأعطيه أشياء تتدحرج على الأرض أو تبقى في مكانها عندما يرميها بحسب أشكالها.."زجاجة بلاستيكية أو وسادة صغيرة".

ضعي على الأرض أمامه وعاء من البلاستيك في قاعه طبق معدني مثلاً، إن الصوت الصادر عن وقوع الأشياء فيه سيروق لطفلك كثيراً، كما يسهل عليك جمع الأشياء لاحقاً.

وأخيراً، يمكنك أن تربطي اللعبة بطرف خيط أو شريط مطاطي وتعقدي الطرف الآخر بكرسي الطفل ليكون بتناول يده، علميه كيف يستعيد اللعبة إذا سحب الخيط، حتى يصبح قادراً على سحبه وحده .

☺☺☺

## صندوق الدنيا

إن أكثر ما يحبه الطفل في هذه المرحلة من العمر، هو أن يلمس أشياء متنوعة، ويعبث بها ويضعها في فمه، ويفتحها ويقفلها، ويسحبها ويدفعها..إنه الوقت المناسب لتوفري له "صندوق الدنيا"، وهو عبارة عن صندوق كبير من الكرتون "كصندوق زجاجات الماء"، أو سلة من الخيزران تضعين فيها أشياء متنوعة غير مؤذية، وإليك بعض الأمثلة على هذه الأشياء.

"وعاء صغير من البلاستيك، ملعقة خشبية، فرشاة للشعر، كرة تنس، كرة بينج بونج، قمع، مصفاة بلاستيكية..الخ".

☺☺☺

## ألعاب المكعبات

ضعي بالقرب من طفلك مكعباً بحيث يستطيع التقاطه، ثم خذي منه المكعب وضعيه بعيداً عن متناول يده، بحيث يبذل مجهود ليأخذه، هذه اللعبة البسيطة جداً تساعده على اكتساب مفهوم المسافة.

ومن باب التنوع وزيادة الاستفادة من اللعبة، ضعي مكعبين، أحدهما إلى يمين الطفل والآخر إلى يساره، بحيث يضطر هذه المرة أيضاً، إلى بذل مجهود لالتقاطهما.

دعي طفلك ينظر لعدة لحظات إلى مكعب، ثم ضعيه خلف ظهره إذا لم يستدر الطفل حالاً لاستعادة المكعب، دعيه ينظر إليه مجدداً واجعليه يتنبه إلى مسار المكعب، حتى يستدير لاستعادته.

حين تضعين المكعب خلف ظهر الطفل غيري حركتك، فتارة من اليمين وأخرى من اليسار وثالثة من فوق رأسه.

☺☺☺



# الفصل السادس
# ألعاب مشوقة لطفلك
# من عمر عام إلى ......عامين



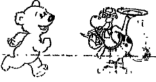
في هذه المرحلة من العمر يوجد شيئين يسيران في مسارات متعاكسة، فنمـو الطفل يتباطأ قليلاً، بينما يزداد نشاطه بشكل ملحوظ.

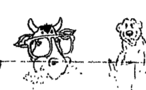
يمكنه في بداية عامه الثاني من الوقوف على قدميه وفي نهاية نفس العـام يتمكن من الجري، يكون لنفسه شخصية حقيقية لها ملامح تتضح شيئاً فشيئاً.

يكون لنفسه قائمة بالأشياء التي يفضلها وتلك التي يرفضها، يبقى الكبـار البالغين طوال هذا العام هم رفقاءه المفضلون، وإن كان الرفقاء الذين من نفـس عمره سيبدأون في الظهور ليحتلوا مكانة خاصة.

وفي نفس هذا العام سيبدأ الطفل انطلاقه نحو اكتساب وتعلم مفاهيم أساسية مثل اللغة والقدرة على الرفض وكذلك النظافة.

**في الستة شهور الأولى:** القدرة على المشي وتحسين الأداء فيها سيكون هو شغل الطفل الشاغل في هذه الفترة، ويحسن قدرته أيضا على الجلوس وكذلك الحفـاظ على توازنه، كما أن مهارة اليدين والقدمين ستزداد فيمكنه مثلاً وضع مكعباً فوق الآخر دون أن يقعا.




كما سيتمكن من تمرير شيء من يده إلى اليد الأخرى، ويدفع كـرة بقدمـه، وعندما نطلب منه شيئاً في يده فسيتمكن من مد يده بالشيء إلينا.

وكذلك ونظراً لازدياد مهارة يده فسنراه يتمكن من فك شيء أو فتحه وإفراغه، وكذلك سيخرب في كل مكان يمر به، ولن يستطيع أحـد إيقافـه حتـى انـك ستحتاجين إلى قفل على كل باب أو خزانة.

ولكن بالرغم من نهمه الشديد للاكتشاف إلا أنه لم يبلغ بعد الشيء الذي يريده مما سيثير لديه حالة من الاضطراب والعصبية وأحياناً نوبات من الغضب.

يظل الاكتشاف الحسي هو الأهم في منظومة استكشافات الطفل، فهو يحب أن يلجأ إلى والديه، ونجده يشم رائحة الطعام ويدقق النظر فيه قبل أن يتذوقه، يشـم رائحة الطعام ويحب أن يلمس ويداعب ويبعثر وإن كان فمه مازال يلعب الدور الأهم في الاستكشاف لهذه المرحلة كما في المرحلة السابقة لها.

**في المرحلة ما بين العام والعام والنصف:** يبدأ الطفل فـي تطـوير أسـلوبه للقيـام بالأعمال، ويعتمد بداية عل فكرة التجربة والخطأ، ثم يستمر في تطوير مهاراته ويبدأ في القيام بعملين في وقت واحد ليرى كيف تكون النتيجة، وتتبلـور لديـه مفاهيم مثل الوقت والمسافة.

**الجزء الثاني من العام الثاني:** سيشهد اكتسابات جديدة للطفل على مستوى الحركة العامة حيث يبدأ الطفل بالمشي وحده، ويحافظ على توازنه بشكل أفضل.

يستطيع أن يركض ويرتقي السلالم وهو واقف، إذا أمسكنا بيده، ويهبطها وحده على يديه ورجليه، يمكنه أن يجلس القرفصاء ليلتقط شيئاً ما عـن الأرض ثـم يستقيم بدون أن يقع.

لا يعتمد الطفل كثيراً في هذه المرحلة على أحاسيسه التلقائية، إلا أنه يسـخر حواسه ويحدد ما يعجبه وما يثير اشمئزازه.

يستطيع استعمال الكلمات لكن الفرق قد يبدو شاسعاً بين طفل وآخر في هـذا المضمار إذ يمكن أن تتراوح عدد الكلمات بين خمس ومئتي كلمة وفقاً للحالات.

كما يبدأ الأطفال بربط كلمتين أو ثلاث لتشكيل جملة مفيدة، لكن التعبير لا يبدأ فعلياً إلا في السنة التالية.

أما القدرة على فهم اللغة فلا بأس بها، حتى يمكننا أن نقول أن الطفل "يفهم كل ما يقال له".



يتطور عمل الفكر أكثر فأكثر، ويتحول التقليد إلى طريقة تعلم أساسية، يكتشف الوالدان أن لتصرفاتهما أثراً أكبر من الكلام، من جهة أخرى يصبح الطفل قادراً على فهم العلاقات الرمزية، يمكنه أن يجد حلولاً لبعض المشكلات عن طريق التفكير فقط بدون أن يحتاج للتصرف.

يكون الطفل صوراً ذهنية للأشياء، والأشخاص، والأماكن، تسمح له تلك الصور الداخلية الأولى، بالتحرر من الاعتماد على حواسه واختلاق أفكار جديدة حول تصرفات لم يجربها من قبل.

يمكنه في هذه المرحلة أن يعرف الأشياء بواسطة مخيلته، وذلك الانفتاح على الصعيد الرمزي هو ما يسمح للطفل بالولوج إلى عالم السحر والخرافة حيث كل شيء ممكن.

وهكذا فإن الحركة المتناسقة والصور الذهنية إضافة إلى حس نشط تساهم كلها في جعل الطفل يؤثر بشكل فعال على محيطه.











# الألعاب

## ناظر المحطة

هذه اللعبة تساعد الطفل على فهم وإدراك مفهوم السرعة:

حددي لطفلك على الأرض نقطة انطلاق ونقطة وصول يلعب طفلك دور القطار، يقف عند خط الانطلاق ويتوجه إلى خط الوصول، ثم يروح ويجيء بين النقطتين وهو يتبع إرشاداتك: "سر ببطء"، "زود السرعة قليلاً"، "أسرع أكثر"...الخ.

إذا ما أخطأ الطفل قومي بتصحيح خطأه، وعلميه كيف تكون السرعات المختلفة من خلال تمثيلها أمامه.

☺☺☺

## الفقاقيع

إنها لعبة سهلة وبسيطة رغم أنها لا تشغل حيز من التفكير في أغلب الأحيان، املئي وعاء صغير بالماء وأضيفي إلى الماء "منظف صناعي مثل الرابسو"، وقلبي المزيج جيداً .هاتي سلك معدني وشكلي أحد أطرافه على شكل حلقة، اغمسي الحلقة في الماء قلبي قليلاً ثم أخرجي الحلقة من الماء وانفخي فيها سيرى طفلك الفقاقيع تتطاير بألوانها الرائعة الجذابة وسيحاول تبديدها وفرقعتها.

☺☺☺

## الميزان

أعطي طفلك أشياء مختلفة الوزن، ولكن متساوية الحجم تقريباً، الشيء تلو الآخر" حصاة، قطعة قطن، ملعقة، قطعة بسكويت، علبة أعواد ثقاب، بطارية صغيرة،...الخ.اجعليه يتنبه إلى الفرق في الوزن بين شيء وآخر ثم اطلبي منه أن يضع الأشياء التي تتقارب في الوزن معاً.

☺☺☺

## الذواقة

أغمضي عيني طفلك بعصابة، وضعي في فمه بواسطة ملعقة، كمية صغيرة من الطعام المتنوع "بطاطس مهروسة، موزة مهروسة، شوربة، عصير..الخ.










على طفلك أن يميز طعم كل طبق، ومن الممكن زيادة صعوبة اللعبة بعض الشيء وذلك بجعل طفلك يشم رائحة الطعام قبل أن يتذوقه .

هذه اللعبة تساعد طفلك على التعبير عن احساساته وعلى إدراك الاختلاف بين الأطعمة والنكهات.

☺☺☺

## الفرز والتصنيف

ضعي على الطاولة عشرة أعواد ثقاب والعدد نفسه من النقود المعدنية الصغيرة ويمكنك أن تضعي أيضاً حبات مكرونة أو أرز أو زبيب.

اخلطي كل ما وضعتيه واقترحي على طفلك أن يفرزها، فيضع أعواد الثقاب وحدها والقطع النقدية وحدها، احذري ولا تدعي طفلك يغيب عن عينيك فقد يضع شيئاً في فمه، يمكنك أن تستخدمي الشوك والسكاكين والملاعق.وتطلبي من طفلك أن يفرز الأشياء المتشابهة.

اقترحي عليه أن يجعلها في ثلاث كومات، كومة من الشوك، وأخرى من الملاعق ..وهكذا وعلى طفلك الفرز.

☺☺☺

## البازل "الصور المركبة"

اختاري صورة في مجلة وقصيها إلى ثلاثة أجزاء بواسطة مقص، علمي طفلك كيف يعيد جمع هذه الصورة، ثم دعيه يقوم بذلك وحده، عندما يعتاد على هذه الصورة قصي صورة إلى ثلاثة أجزاء أيضا، ولكن بأشكال مختلفة عن الصورة الأولى، بعد فترة قصيرة يمكنك الانتقال إلى تقسيم الصورة إلى أربعة أجزاء.

☺☺☺

## الفرق بين الكبير والصغير

ضعي على الطاولة، أزواجاً مختلفة من الأشياء "كتابين، كوبين، شوكتين، ملعقتين" وليكن أحد الزوجين أكبر من الآخر، اشرحي لطفلك معنى كلمة " كبير" كلمة "صغير" ثم اطلبي منه أن يضع الأشياء الصغيرة معاً والكبيرة معاً.



في مرحلة ثانية يمكنك أن تزيدي من تعقيد اللعبة، وذلك بزيادة عـدد الأزواج أو بعرض ثلاثة أشياء بدلاً من شيئين في كل مرة.

☺☺☺

## ارسم نفسك بنفسك

مددي طفلك على مفرش ورقي أو ورقة كبيرة، ارسمي بواسطة قلم رصاص أو قلم تلوين عريض حدود جسمه، ثم ثبتي الصورة على الجدار واقترحي علـى طفلك أن يلون رسمه بلون الثياب التي يرتديها، اقترحي عليه أيضـاً أن يرسـم عينيه وفمه وشعره... الخ .وهذه اللعبة تساعد طفلـك علـى معرفـة جسـمه وشخصيته.

☺☺☺

## العوائق

يمكنك أن تحضري في غرفة طفلك أو في الصالة، طريقاً مزروعاً بالجواجز، بواسطة كرسيين أو أكثر مقلوبين، وغطاء أو وسادة ملفوفة، وسلة غسيل فارغة وكرتونة كبيرة.

ارسمي هذا الطريق واحرصي على أن يكون ما تضعينه فيها ثابتاً، وعلى أن تغطي الجوانب الحادة والزوايا التي يمكن أن تجرحه، ثم دعيه يعدو.

☺☺☺

## النفق

أحضري أنبوباً من الكرتون كالذي تجدينه بداخل لفـة محـارم الـورق فـي المطبخ، ضعي شيئاً ما بداخله، أمام أنظار طفلك "مثل قطعـة حلـوى أو لعبـة صغيرة" .

ادفعي بالشيء بواسطة عصا صغيرة أو ملعقة خشبية ليخـرج مـن الجهـة المقابلة، كرري هذه الحركة بضع مرات، ثم أعيدي الشيء إلى داخل الأنبـوب وأعطي الملعقة لطفلك، علميه كيف يفعل ذلك، ثم دعية يكرر هذه العملية وحدها.

☺☺☺









## رحلة داخل البيت

قومي بجولة في المنزل مع طفلك واجعليه يؤدي كل مرة حركات بسيطة تنمي قدرته على القيام بحركات دقيقة.
مثال: يشعل النور ويطفئه، يحاول فتح النافذة، يفتح صنبور المياه ويقفله، يفتح باب الثلاجة..الخ.
ارسمي "طريقاً" تسيرين فيه معه بانتظام كل ليلة أو كل صباح، يحب الأطفال في هذه المرحلة من العمر النظام الروتيني، وبهذه الطريقة يمكنك أن تلمسي التقدم الذي يحققه.

☺☺☺

## الأزواج

ألبسي طفلك جورباً ذا لون زاهي، أحمر أو أزرق على سبيل المثال، ثم أعرضي عليه جوربين، أحدهما باللون الذي يلبسه والآخر باللون المختلف، اطلبي منه أن يختار الذي يجب أن يلبسه.
استغلي الفرصة لتعلميه أسماء الألوان وأنت تشيرين بإصبعك إلى الجوربين المختلفين وتلفظين اسم كل لون بوضوح.

☺☺☺

## علبة المفاجآت

دعي طفلك يرى إحدى لعبه، ثم أمام عينيه ضعي هذه اللعبة في علبة بلاستيكية واقفلي غطائها "استعملي علبة حفظ الأطعمة لسهولة فتحها".
ضعي العلبة أمام طفلك واطلبي منه البحث عن لعبته، في المرحلة الثانية يمكنك تعقيد اللعبة، بوضع العلبة التي تحتوي على اللعبة في علبة أكبر منها ثم تغلقيها بدورها.أو بعدم وضع اللعبة في العلبة، إنما تحت فوطة بالقرب منها، في هذه الحالة، على الطفل أن يفهم أن العلبة لا تحتوي شيئاً الآن.

☺☺☺

## الصيد

عندما يكون طفلك جالساً علي كرسيه، ضعي بعيداً عنه وسادة صغيرة تكونين قد ربطي أحد أطرافها بخيط طويل، اجعلي طفلك يرى أنه إذا سحب الخيط،



يمكنه أن يقترب بالوسادة، ثم ابعدي الوسادة عن الطفل وضعي لعبة عليها،اجعلي الخيط في متناول يده وشجعيه على "اصطياد" لعبته عن طريق سحب الخيط لتقترب الوسادة ويفوز بلعبته.

☺☺☺

## حبة الحلوى المحبوسة

خذي زجاجة بلاستيكية فارغة، وضعي فيها أمام نظر طفلك، حبة حلوى أو قطعة بسكويت، أعطيه الزجاجة .

إذا لم يفكر في أن يقلبها ليخرج منها القطعة، علميه كيف يفعل ذلك، وعندما يفهم جيداً يمكنك أن تعقدي اللعبة بإضافة سدادة من الفلين إلى الزجاجة أو قطعة ورق، يضطر طفلك لنزعها لإخراج حبة الحلوى "انتبهي، لا تستخدمي سدادة لولبية، بل شيئا يسهل على طفلك نزعه".

☺☺☺

## اللعبة البعيدة

عندما يكون طفلك جالساً علي كرسي إلى مائدة الطعام، ضعي لعبة بعيدة عنه، ولتعطيه ملعقة خشبية أو أي شيء آخر يطال بواسطته اللعبة، شجعيه عند الحاجة وعلميه كيف يستخدم الملعقة ليلتقط اللعبة، اجعليه يكرر هذه العملية عدة مرات، بينما تغيرين أنت اللعبة كل مرة، كلما نجح بمحاولة وعبري له عن سرورك وفرحك بفوزه.

☺☺☺

## حزر فزر

هذه اللعبة تنتقلين إليها عندما يدرك طفلك مبدأ اللعبة المخبأة تحت قطعة قماش، اجعلي طفلك يرى فوطتين ملونتين بلونين مختلفين "تفادي الألوان الزاهية التي قد تبهره".

خبئي اللعبة تحت إحدى الفوطتين، ثم دعي طفلك يبحث عنها، كرري المحاولة، وأنت تغيرين نوع القماش الذي يغطي اللعبة، وعندما يتقن هذه اللعبة استمري بها ولكن بإضافة قطعة قماش ثالثة.











## الرسم على الجدار

على أحد جدران غرفة طفلك، ثبتي غطاء ورقي يتدلى طرفه إلى الأرض، على هذا الغطاء يستطيع أن يرسم ويخربش كل ما يحلو له، بأقلام الحبر والتلوين العريضة وبكل ألوان، ووضحي له أنه هنا فقط يستطيع استعمال أقلام الحبر وليس في مكان آخر من البيت.

بهذه الطريقة تعطين لطفلك حرية التعبير عن قدراته الإبداعية، وتساعدينه على تحسين حركته بينما تعلمينه كيف يلتزم بتعليماتك لا تنسي أن تغيري الغطاء بشكل مستمر.

☺☺☺

## اللعبة الضائعة

اجعلي طفلك يرى إحدى لعبه المفضلة، عندما يمد يده ليأخذها، غطيها بقطعة قماش، يمكنك أن تتركي في المرات الأولى طرف اللعبة ظاهراً لمساعدة الطفل في بحثه لكن بعد ذلك تغطينها كلياً.

إذا لم تظهر على الطفل ردة فعل، ارفعي المنشفة ليرى أين اختفت اللعبة، ثم كرري المحاولة. ويمكنك أن تزيدي من تعقيد اللعبة إذا أخفيت تحت المنشف يد الطفل مع اللعبة.

☺☺☺

## حمام السباحة

إذا كنت لا تهتمين ببلاط بيتك كثيراً وإذا كانت لك شرفة مشمسة، ضعي فيها حوضاً من البلاستيك فيه ماء، ثم ضعي فيه أسفنجة وقمع ومصفاة من البلاستيك وبعض الأوعية الغير قابلة للكسر وسيمضي طفلك ساعات طوال وهو يبعثر هذه الألعاب الجديدة.

☺☺☺

## علبة داخل علبة

عندما تكونين في المطبخ، أعطي طفلك ثلاث أو أربع علب من البلاستيك مثل التي تستعمل لحفظ الأطعمة، والتي يمكن أن تدخل إحداها بالأخرى فالأطفال في هذه السن يعشقون ملء العلب وإفراغها وإدخالها الواحدة بالأخرى.









# الفصل السابع

## ألعاب مشوقة لطفلك

### من عمر العامين إلى الثلاثة أعوام

تتطور مهارات الطفل بشكل كبير خلال هذه العام، على المستوى الفكري والاجتماعي والانفعالي.

سيدرك أنه إنسان صغير مستقل بذاته ويكتشف نفسه، لكنه يواجه بعض الصعوبات، يعترض الطفل كثيراً في هذه المرحلة، فهو يريد أن يعرف الحدود التي يستطيع بلوغها كما يريد أن يفرض إرادته لكنه مع مرور الوقت وبالكثير من الصبر، يتقدم ببطء ليكتسب قدرة السيطرة على انفعالاته فتقل نوبات الغضب.ماذا تفعلين بانتظار ذلك؟ تصرفي معه بحزم ولكن بحنان ولطف، اظهري له الحنان وشجعيه دائماً، دعية ينجز بعض الأمور بنفسه إذا كان ذلك ممكناً، عبري له عن فخرك به لأنه يكبر شيئاً فشيئاً ليصبح شاباً كبيراً.

أعطه بعض الحرية في اكتشافاته، مع حمايته من الأخطار التي لا يدركها بعد، وفري له الإحساس بالأمان عن طريق المحافظة على نمط معين في الحياة اليومية وأوجدي له روتيناً خاصاً به. عندما يكتسب الطفل بعض الحرية والاستقلالية ويبدأ بالمطالبة بها، وقتئذ يحين الوقت لكي تعلميه كيفية العناية بجسمه ثم نتركه يفعل ذلك بنفسه. أهم المهارات والوظائف الفكرية التي تتطور في هذا العام هي بالطبع قدرته على الكلام.

في بداية العام الثالث يبدأ الطفل في طرح الأسئلة التي لا تحصى، ومن الضروري جداً أن نرد على هذه الأسئلة لأنه يجب المحافظة على فضول الطفل لما له من إيجابيات، وتساهم الأجوبة الصادقة ليس فقط في تطوير معلومات ومعارف الطفل بل أيضاً في تأمين استقراره العاطفي فيشعر في قرارة نفسه أن أمه وأباه بقربه، يهتمان به.

## الألعاب: اعرف الصوت

يجلس الطفل على مقعد وظهره إليك، أصدري أصواتاً غريبة بواسطة أشياء مختلفة" مقص تفتحينه وتقفلينه، ورقة تطوينها، ملعقة خشبيه تطرقين بها على صحن" .









يجب أن يحاول الطفل التعرف إلى الأصوات، استعملي كل ما يمكن أن يوفره محيطك، أما هو فعليه أن يكون متنبهاً ودقيقاً.

☺☺☺

## البرج الصعب

اجمعي أكبر عدد من الألعاب والأشياء التي تكثر طبعاً في غرفة طفلك أو في غرفة ألعابه:.سيارات صغيرة، مكعبات "ليجو" ، أواني مطبخ للدمية الخ..

اجمعيها في كومتين، واحدة لك والأخرى لطفلك، هدف اللعبة هو بناء برج، بتكديس هذه الأشياء فوق بعضها، تحدياً لقوانين التوازن، وإذا وقع برج أحدكما خسر فتعاودان البناء من جديد.

☺☺☺

## اصطياد الكلمة

اختاري بالاتفاق مع طفلك، كلمة بسيطة تستعمل غالباً، لتنتبه لها، ثم تبدأين حديثاً أو قصة "يمكنك أن تتكلمي عن يومك" كلما سمع طفلك الكلمة المتفق عليها، يجب أن يصفق أو يرفع إصبعه، أو يقوم بأي حركة أخرى..

يمكنك طبعاً أن تنصبي له فخاً، فتوهميه أنك تلفظين الكلمة لكنك تلفظين كلمة أخرى تبدأ بالأحرف نفسها.

☺☺☺

## الرسم الغامض

ارسمي بدون أن يراك طفلك، رسماً بسيطاً على ورقة كبيرة، أو اختاري صورة من مجلة، ثم غطي الرسم بورقة، اجعليه يرى جزءا من الرسم واطلبي منه أن يخمن أي رسم هذا؟، إذا لم يتوصل إلى ذلك أريه جزءاً آخر، وهكذا دواليك حتى يجد الجواب.

☺☺☺

## الشيء الغامض

يغمض طفلك عينيه وتختارين شيئاً معتاداً بالنسبة له وتضعينه تحت منشفة، يجب أن يحزر الطفل ما هو الشيء، أولاً بواسطة النظر فقط وإذا لم يتعرف عليه فبواسطة اللمس فوق المنشف، ثم تكرر اللعبة مع استعمال شيء آخر.










لا تترددي في وضع الشيء بطريقة غير معهودة، محنياً أو مقلوبا، فتصبح اللعبة أكثر تعقيداً ومن ثم أكثر فائدة.

☺☺☺

## اصطياد الكنوز

يمكن القيام بهذه اللعبة أثناء النزهة في حديقة أو حقل، تطلبين من طفلك أن يحضر لك أربعة أشياء محددة أو غير محددة ، مثلاً: شيء مستدير، وشيء أصفر اللون، وآخر شائك، وأخيراً شيء يمكن أن يطفو على الماء .

على الطفل أن يحفظ قائمة بالأشياء المطلوبة ثم يذهب باحثاً عنها، عندما يحضرها كلها، تعطينه لائحة أخرى.

## الرسم بالإصبع

ارسمي بإصبعك على ظهر أو بطن طفلك، عليه أن يخمن ماذا رسمت، ليست سهلة هذه اللعبة "فحاولي ألا تدغدغيه " حاولي أن تختاري أشكالاً بسيطة مثل دائرة أو خرطوم أو طاقية.

## الليل ووحوشه

اجعلي غرفك طفلك معتمة أو اعصبي له عينيه، ثم خذي إحدى ألعابه واتركيه يتحسسها بأطراف أصابعه، لكي تصبح العملية أكثر صعوبة مرريها على ظهر يده على خده، على الطفل أن يتعرف على هذه اللعبة.

☺☺☺

## المرآة

اهبطي على ركبتيك أمام طفلك حتى تصبحين بطوله، وتقوم اللعبة على أن يكرر الطفل مثل مرآة كل الحركات التي ستقومين بها أمامه، محاولاً أن يكون سريعاً وأميناً، يمكنك أن تتحكمي بصعوبة في هذه اللعبة فتبدأين بحركات بسيطة ثم تزيدينها تدريجياً سرعة وتعقيداً.

☺☺☺

## الرجل الآلي يحركه طفل

تتحولين إلى رجل آلي، تنفذين تعليمات طفلك بكل دقة، لكن عليه أن يشغلك أولاً .. تمددي على الأرض واتركيه يحركك كما يحلو له دون أن تتكلمي،









حافظي على الوضعية التي يضعك فيها حتى يجعلك تقفين بطريقة ما، عندها تبدأين بصمت تام تنفيذ تعليمات طفلك شرط أن تكون واضحة ودقيقة، ويمكن أن تتبادلان الأدوار.

☺☺☺

## التائه

أعصبي عيني طفلك واحمليه بين ذراعيك تجولي معه في أرجاء البيت حتى يتوه فلا يعرف أين أصبح ، ثم انزليه في إحدى الغرف، عليه أن يتعرف على المكان معتمداً على حاسة السمع "هل من صوت معروف ؟" ، وحاسة الشم "هل هذه رائحة معروفة؟".

☺☺☺

## رحلة الألوان

اختاري أنت وطفلك أثناء انتقالكما سيراً على الأقدام أو بالسيارة لونا "تطاردونه"، على كل واحد منكما بدوره أن يجد شيئاً بهذا اللون في المشهد الممتد أمامكما..لا ينبغي طبعاً أن يذكر الشيء نفسه مرتين..

☺☺☺

## افتكر يا ناسي

هي لعبة بسيطة يمكن أن تلعبيها مع طفلك عند ممارستك أي عمل يراقبك طفلك وأنت تقومين به، تشرحين لطفلك أنك نسيت كيف تفعلين هذا الشيء أو ذاك وأنك نسيت أسماء الأشياء التي يجب أن تستعمليها، عليه إذن أن "يذكرك" بالكلمات والأعمال التي عليك أن تقومي بها.. لا تطيعي إلا التعليمات التي يستخدم فيها الكلمات المناسبة "لا يجب أن يقول" هذا الشيء أو " هذا الأمر" ويجب أن تنفذي تعليماته بالحرف الواحد، حتى لو بدت غير منسقة أبداً.

☺☺☺

## مطاردة الصوت

أسمعي طفلك رنين جرس صغير أو صوت قرع سكين على كوب، ثم اعصبي عينيه، عليه أن يتبع من مكان إلى آخر وعيناه معصوبتان، صوت الجرس الذي









تحركينه لترشدي طفلك تارة من أمامه وتارة إلى يساره أو يمينه أو من خلفه.. يمكنك أن تكافئيه بحلوى عندما يصل إلى الهدف.

## مشاعر وانفعالات

أعطي طفلك مجلة تحتوي عدداً من صور الناس "غالباً ما تفي المجلات النسائية الأسبوعية أو حتى الشهرية بالغرض".

اطلبي من طفلك أن يجد بين الصور، صورة لشخص سعيد، وأخرى لشخص متعب أو غاضب أو مندهش.الخ..

كلما اختار صورة ناقشي معه سبب اختياره هذه الصورة، واستغلي اللعبة لتذكري المواقف التي يشعر فيها هو نفسه بأحد هذه الانفعالات.

## الأوامر

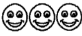
إنها لعبة تقوي الذاكرة وتثري المفردات اللغوية لدى طفلك، أن ينفذ طلباً سهلا.

مثلاً: "أذهب والمس طاولة الصالون ثم عد إلى هنا" بعد أن يفعل الطفل ذلك اطلبي منه القيام بعملين بدلاً من واحد "اذهب واطرق باب غرفتك ثم احضر لي شوكة" بعد ذلك أعطيه ثلاثة توجيهات بدلاً من اثنين وهكذا..

هذه اللعبة فائدتها هي أن يحفظ الطفل عدة توجيهات وينفذها كما يجب بالترتيب المطلوب.

## تسلى والعب كرة السلة

أحضري سلة عادية، وجريدة قديمة، ولفي بعض ورق الصحف على شكل كرة، وضعي السلة على طاولة صغيرة أو كرسي؛ بعيداً عن أي شيء يمكن كسره، للاحتياط، وتقوم اللعبة على أن يلقي كلاً بدوره الكرة في السلة مع زيادة المسافة مرة بعد مرة.



## لم أفعل شيئاً

أديري ظهرك لطفلك الذي يستغل ذلك للقيام بكل حركات المداعبة والضحك الممكن، يقفز أو يقوم بحركات إيمائية الخ..ولكن ما أن تستديري، يجب أن يتوقف ويبقى جامداً تماماً.

في البداية حذريه قبل أن تقومي بالاستدارة تجاهه، بالسعال أو بكلمة أو بأي إشارة متفق عليها بينك وبينه، ولكن ولزيادة صعوبة اللعبة استديري بدون سابق إنذار، فتجبرين طفلك على ترقب حركاتك ومحاولة توقعها بانتباه وتركيز كبيرين، مما يكسب طفلك مهارة سرعة البديهة وسرعة رد الفعل.

☺☺☺

## الأرجوز الصغير

خذي حبلاً طويلاً وافرديه على الأرض بشكل دوائر ومنحنيات، ثم اطلبي من طفلك أن يمشي على الحبل، كما لو كان بهلواناً، من دون أن يقع أو تلمس قدمه الأرض، احرصي على أن تهتفي لنجاحه قبل أن تقترحي عليه تعقيد اللعبة، وذلك بالتوقف على الحبل والقيام بحركة ما كالوقوف على رجل واحدة مثلاً.

☺☺☺

## وجدتها

خذي شيئا له حجم صغير نسبياً مثل " ساعة يد" ودعي طفلك يراه، ثم اخرجي الطفل من الغرفة، وضعي الشيء في مكان مخفي ولكن لا تخفيه كلياً عن العيون، ثم أدخلي طفلك ليقف في وسط الغرفة ويبحث عن الشيء بعينيه فقط، ما أن يجد الطفل الشيء حتى يقول "وجدته" وتتبادلان الأدوار.











# الفصل الثامن

## ألعاب مشوقة لطفلك

## من عمر الثلاث إلى الأربع أعوام



تبدأ شخصية الطفل تتضح شيئاً فشيئاً أثناء هذه المرحلة، فعندما يبلغ طفلك عامه الثالث يصبح شخصا صغيراً بحق، يطرح الكثير والكثير من الأسئلة عن كل ما يحيط به حتى لو كان مجمل اهتماماته لا يزال يتمحور حول ذاته.

تسمى هذه المرحلة "مرحلة العقل الأولى" يكتسب الطفل ثقة بنفسه وتصبح تصرفاته متوقعة وأقل تناقضاً، ويجد متعة في الحكم على الأشياء ويحب أن يأخذ حق الاختيار بين أمرين، يبذل جهداً لكي يطيع أوامر والديه ويظهر قلقاً على نوعية أدائه .

يتكلم أغلب الأطفال بشكل جيد في هذه المرحلة من عمرهم، حتى لو كانت قواعد اللغة لديهم لا تزال مرتبكة، فقد يستخدمون صيغة الجمع والضمائر والنفي والأفعال، وفي أواخر العام نفسه يكونون قد اكتسبوا حوالي ألف كلمة .

يصبح فهم الطفل للوقت أكثر دقة فيميز بين أوقات النهار الصباح والظهر والعصر والمساء، وبين أيام الأسبوع إذا ما كان في المدرسة أو في المنزل.

بعد أن يصبح الطفل أكثر صبراً وانتباهاً، يمكنه أن يهتم بالألعاب الأكثر تعقيدا من ذي قبل، وتزداد قدرته على التركيز ويمكنه أن يستمر طوال ساعة أو ساعتين في نفس اللعبة، ولكن أكثر ما يسليه هو الاختلاق أو الادعاء، حيث يختلق صديقاً وهمياً يسند إليه الكثير من المغامرات، يلعب وحده بشكل فردي أو









مع جماعة، يهوى التنكر ووضع الأقنعة، باختصار يحب أن يدعي أنه شخص آخر.

☺☺☺

## الألعاب

### البحث عن الرسم

خذي كتاب رسوم أو مجلة عادية وصفي لطفلك صورة أو رسماً تختارينه، تقولين له على سبيل المثال، "إنني أرى رجلاً يرتدي قبعة سوداء ويرتدي بدلة حمراء" ثم أغلقي الكتاب وأعطيه لطفلك ليحاول هو أن يجد الصورة التي وصفتها له، بأسرع وقت ممكن .كلما كثرت الصور أو الرسوم في الكتاب أو المجلة كلما أصبحت اللعبة أصعب، لكنك تستطيعين تعقيد اللعبة أكثر إذا لم تصفي إلا العناصر الثانوية في الصورة أو الرسم.

☺☺☺

### أخاف من الواو

مبدأ اللعبة بسيط وسهل جداً، تلفظين سلسلة من الكلمات أمام طفلك، وكلما سمع حرف الواو في إحدى الكلمات، عليه أن يدعي الخوف ويغطي عينيه بيديه كما لو كان سيتلقى صفعة، عندما يفهم طفلك مبدأ اللعبة ويعتاد عليها يمكنك تنويعها باستخدام حروف أخرى وذلك تلافياً للملل.

☺☺☺

### من أين هذا؟

تقترحين على طفلك أسماء أشياء مختلفة وتقوم اللعبة على معرفة مصدرها، الحليب من الأبقار، والعسل من النحل، والصوف من الخراف، والحرير من دودة القز..الخ، بعد برهة يمكنك تعقيد اللعبة باستدراج الطفل إلى التحليل: الدولاب مصنوع من الأشجار لأنه مصنوع من الخشب والخشب يأتي من الأشجار.

☺☺☺

### المقارنات

اقترحي على طفلك جملة فيها مقارنة وتنقصها الصفة .









مثلاً: السيارة "... " من الدراجة أو الفيل "..." من الفأرة، وعليه أن يعثر على الكلمة المناسبة في كل مرة، لا تترددي في تبادل الأدوار وادعاء الخطأ لمعرفة ما يفكر فيه طفلك.

☺☺☺

## فيما أفكر؟

عليك أن تفكري بكل بساطة بشيء تستخدمينه كثيراً، يطرح عليك طفلك أسئلة مختلفة تردين عليها بنعم أو لا، حتى يجد الشيء الذي تفكرين به، بعد ذلك تتبادلان الأدوار، ولزيادة صعوبة اللعبة يمكن تحديد عدد الأسئلة التي يمكن أن يطرحها.

## الثلاثة أكواب

إنها لعبة تقليدية يؤديها المهرجون ويبرعون فيها، خذي ثلاثة أكواب سميكة واقلبيها على طاولة، وضعي أمام أنظار طفلك قطعة حلوى تحت أحده، ثم بدلي أماكن الأكواب بسرعة وأنت تحركينها دون رفعها عن الطاولة، عندما تتوقفين على الطفل أن يعرف تحت أي كوب هي قطعة الحلوى، إذا حزر من المرة الأولى يربحها وإلا فعليك البدء من جديد.

☺☺☺

## أي شيء هذا الذي اختفى؟

احضري خمس أو ست صور واعرضيهم على طفلك وأعطيه الفرصة كي يتفحص الصور جيداً ثم اطلبي منه أن يغمض عينيه وفي هذه الأثناء تقومين أنت بسحب صورة من الصور ثم اطلبي من طفلك بعد أن يفتح عينيه أن يتعرف على الصورة المختفية، ويمكنك بعد ذلك أن تعقدي من اللعبة وذلك إما بزيادة عدد الصور و بسحب صورتين بدلاً من صورة واحدة، وهذه اللعبة مفيدة في تدريب طفلك على قوة الملاحظة.

## لغة الإشارات

توجهي إلى طفلك في إحدى المناسبات اليومية، بدون أن تلفظي أي كلمة شددي على الأصوات التي تصدرينها وبالغي في إشاراتك وإيماءاتك ، وعليه أن يتوصل إلى فهم هذا الكلام، يمكنكما بعد ذلك تبادل الأدوار .







## الأوامر المعكوسة.

هذه اللعبة ستعجب طفلك جداً :تعطينه أوامر وتعليمات وعليه أن ينفذها معكوسة، فإذا قلت له "قف" عليه أن يجلس وإذا قلت له "ضع الكوب مكانه يأخذه من مكانه...وهكذا، ولكن عليك أن تنبيهه إلى انتهاء اللعبة بدلاً أن يتقمص الدور ويحدث سوء فهم.

## الشيء المشترك

قدمي لطفلك قائمة مكونة من أربع كلمات يجمع فيما بينها شيء مشترك.

مثلا: أسماء أربعة أصناف من الخضر، أسماء أربعة أصناف من الفاكهة، أسماء أربعة من قطع الأثاث، على طفلك أن يكتشف الرابط المشترك فيما بينها، وكلما فاز أحدكما تتبادلان الأدوار.

## صيد الصور

اختاري من صحيفة أو مجلة صورة ما، يستحسن أم تكون مليئة بالزينة أو التفاصيل، وعلى الطفل أن يجد أكبر عدد ممكن من الأشياء التي يجمعها شيء مشترك.

مثلاً أكبر عدد ممكن من الأشياء الخشبية أو الأشياء المربعة، أو تلك التي تستخدم لاحتواء أشياء أخرى مثل الحقائب..وهكذا.

## ملاحقة السيارات

إنها لعبة تقليدية لتسلية الطفل أو أكثر من طفل أثناء رحلة بالسيارة، يختار كل واحد لوناً معيناً، ثم كلما مرت سيارة بأحد الألوان المختارة يحسب صاحب اللون لنفسه نقطة، ويمكن تنويع اللعبة .

مثلاً: من يمكنه أن يحسب أكبر عدد من الأبقار أو أكبر عدد من طيور أبو قردان أو النوافذ الخشبية المدهونة باللون الأخضر ..وهكذا ، والفائز هو من يحصل على أكبر عدد ممكن من النقاط.





## ما الذي تغير؟

يسهل ممارسة هذه اللعبة أثناء الانتظار، وذلك بأن تجعلي طفلك يغمض عينيه ومن ثم تغيرين شيئاً في هندامك، كأن ترفعي ياقة بلوزتك، أو أن تضعي حقيبة يدك بجانبك على المقعد بدلاً من أن تجعليها في يدك..وهكذا ثم اطلبي من طفلك أن يعرف الشيء الذي تغير.

أخيراً:

نتمنى أن نكون قد وفقنا في اختيار ألعاب مفيدة لكل أطفالكم في كل الأعمار، فتمتعوا باللعب مع أطفالكم، وأعلموا أن اللعب حق لكل طفل ويجب علينا المحافظة علي هذا الحق، تمنياتنا للجميع بقضاء أسعد الأوقات بصحبتهم وأدامهم الله لكم بالخير.










# فهرس














# ألف لعبة مسلية

# لتنمية ذكاء طفلك

## انقلب اللعب جد ...

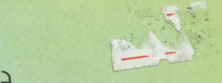
نعم اللعب يمكن برغم ما يحويه من متعة وتسلية أن يؤدى إلى أهدافا رائعة تنمى الذكاء، ويتقدم بها مستوى العقل.

- اللعب مدخل للتعليم وترقية مهارات طفلك.
- اللعب ينشط الطفل بدنيا وذهنيا.
- اللعب فرصة لاكتشاف المواهب والقدرات المختلفة.
- اللعب يفرغ النشاط الزائد ويستثمر الطاقة المكبوتة ويمنع الاكتئاب.

## فى هذا الكتاب تقرأ...

* اللعب ... جد عند الأطفال ... فهم لا يرونه لعبا.
* وظيفة طفلك الصغير هى اللعب.
* التعلم وترقية المهارات من خلال اللعب.
* اللعب يكشف المواهب ويظهر الطاقات الدفينة.
* اللعب ليس إهدارا للوقت.
* كل عمر وله ألعابه.
* كل فئة عمرية وألعابها المناسبة.
* اللعب يحمى الأطفال من الاكتئاب.
* اللعب التمثيلى ودوره فى اكساب الطفل المهارات الاجتماعية
* مئات الألعاب المصنفة لكل فئة سنية.



دار الحسام للنشر والتوزيع

12 ش لينان باشا - قصر اللؤلؤة - الفجالة - القاهرة